ΣΥΜΠΛΗΡΩΜΑ ΤΟΥ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ PC MASTER

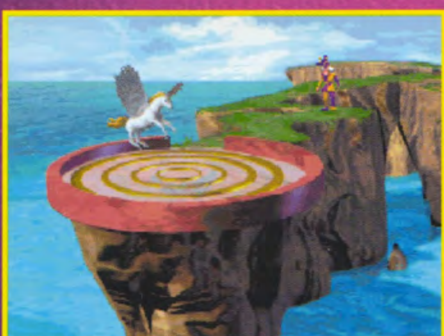
PC GAMES

ISSN 1106-4706 ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 1995

SPECIAL REVIEW σελ. 10



ADVENTURE



KYRANDIA 3 σελ. 20

SIMULATION

US NAVY FIGHTERS σελ. 30

STRATEGY

TRANSPORT TYCOON σελ. 16

ROLE PLAYING GAME

BLOODNET σελ. 34



ΟΙ ΘΡΥΛΟΙ ΤΩΝ ADVENTURES!



Δύο βιβλία με τις λύσεις των δημοφιλέστερων adventures, γραμμένα ειδικά για τους οπαδούς της περιπέτειας.

ΑΠΟΚΤΗΣΤΕ ΤΑ ΣΗΜΕΡΑ!

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS

ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ-ΑΘΗΝΑ: **COMPUPRESS SUPPORT CENTER** Σουλτάνη 17, Εξάρχεια, τηλ.: 3601761, 3641095.
ΘΕΣ/ΝΙΚΗ: Αριστοτέλους 7, 546 24, τηλ.: 287610, 284864, Fax: 282663
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ ΚΥΠΡΟΥ: **MTS INSTITUTE OF COMPUTER SCIENCE** Λ. Ακροπόλεως 45, Ακρόπολη, Λευκωσία, τηλ.: 317471, fax: 317470

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ
ADVENTURES II, ADVENTURES III

Ταχυδρομήστε το στη διεύθυνση:
Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΟΝΟΜΑ: ....
ΕΠΩΝΥΜΟ: ....
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ....
Τ.Κ: ....
ΤΗΛΕΦΩΝΟ: ....
ΗΛΙΚΙΑ: ....
ΥΠΟΓΡΑΦΗ: ....

Παρακαλώ στείλτε μου με αντικαταβολή:
- ❑ Το βιβλίο Adventures II ....4.100 δρχ.
- ❑ Το βιβλίο Adventures III ....4.500 δρχ.
- ❑ Τα βιβλία Adventures II & III ....8.600 δρχ.

Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη

PCM

EDITORIAL



Ευτυχές και αίσιον το νέον έτος, που έλεγε κι ο παππούς μου. Με λίγα λόγια δηλαδή, Καλή Χρονιά! Ο,τι επιθυμείτε και τα σχετικά. Πρώτα απ' όλα υγεία και όλα τα άλλα έρχονται. Μην έχετε μόνον το χρήμα στο μυαλό σας. Το χρήμα, ως γνωστόν, δεν φέρνει την ευτυχία, ωστόσο την προσεγγίζει σε ικανοποιητικό βαθμό. Αλλωστε, καλύτερα πλούσιος και υγιής, παρά φτωχός και άρρωστος...

Για το πρώτο τεύχος του χρόνου, είχαμε ένα πολύ σοβαρό δίλημμα (τρίλημμα ή και πολύλημμα δηλαδή, αλλά τέλος πάντων). Ποιο ήταν αυτό; Είχαμε τόσο πολλά, καλά και ηχηρά ονόματα (στο χώρο των games βέβαια) που δεν μπορούσαμε να αποφασίσουμε ποιο απ' όλα θα "βγάζαμε" εξώφυλλο. Τελικά, με δημοκρατικές διαδικασίες (με μαστίγιο και πυρωμένο σίδερο, ξέρετε εσείς τώρα), ΑΠΟΦΑΣΙΣΑ να βγάλω κεντρικό θέμα του εξωφύλλου τη νέα παραγωγή της Sierra. Ο λόγος για το King's Quest VII, το οποίο μπορεί να μην είναι μεν ό,τι καλύτερο (ο Αντρέας ΔΕΝ ενθουσιάστηκε), αλλά τυγχάνει της εύνοιας του Αρχισυντάκτη, κι αυτό είναι αρκετό. Δεν σας λέω περισσότερα, να διαβάσετε το αντίστοιχο άρθρο.

Το Special Review του τεύχους αποκτήθηκε με αίμα και ιδρώτα. Το Wing Commander 3 άρχισε να διατίθεται στα μαγαζιά της Στουρνάρη μέσα στα Χριστούγεννα. Μόλις που προλαβαίναμε το τεύχος. Με λίγη πίεση (Σ.Σ.: του στιλέτου στο μήλο του Αδάμ), ο Αργύρης πείστηκε τελικά να ξενυχτήσει χρονιάρες μέρες και να έχει έτοιμη την παρουσίαση του -φοβερού- αυτού παιχνιδιού, ώστε να προλάβουμε το τεύχος Ιανουαρίου. Το "θαύμα των Χριστουγέννων" έγινε και το review του WC3 βρίσκεται αυτή τη στιγμή στα χέρια σας.

Το καλύτερο, ίσως, adventure του τεύχους είναι η τρίτη συνέχεια του Kyrandia. Εδώ, οδηγείτε τον "κακό" του παιχνιδιού, τον Malcolm για τους γνώστες, σε μια σειρά από φοβερά διασκεδαστικές περιπέτειες σε αλλοπρόσαλλους κόσμους.

Ο Αρχισυντάκτης

ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 1995

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS A.E., **ΕΚΔΟΤΗΣ:** Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ:** Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ:** Γιάννης Πατρίκος, **ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:** Αγάπη Λαλιώτη, **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ:** Αλέξης Καναβός, **MARKETING:** Λουκία Ταλιαδώρου, Μαρία Τσαμπλάκου, **ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ:** Αντρέας Τσουρινάκης, Αργύρης Γιαγιάς, Αντώνης Ροζάκης, **ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ:** Κωνσταντάκης Μάνος, **ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΗΣΗ:** Χρήστος Ιωαννίδης - Παντόπικος , **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας , **ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ:** Κώστας Ελευθεράκης, **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** Κατερίνα Παπούλια, Μαρία Ράπτη, **ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ - ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ:** Μποζά Εύη

Το **PC GAMES** αντιπροσωπεύεται στη Β. Ελλάδα από το υποκατάστημα της εταιρίας COMPUPRESS A.E, Αριστοτέλους 7, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 284864, 282663, fax: 282663 **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ-ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ:** Στέλλα Δίντση, **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ:** Φιλιώ Αποστολίδου

Το **PC GAMES** εκδίδεται με τις πιο σύγχρονες μεθόδους ηλεκτρονικής σελιδοποίησης από την εταιρία **PRINT XPRESS,** Λ. Συγγρού 44, 117 42, τηλ.: 9225520, 9238674-5, fax: 9216847.

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Ζοζέφ Φίλο, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ:** Μαίρη Λυμπέρη, **ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ:** Γιώργος Παπαγεωργίου, **DESKTOP PUBLISHING:** Κατερίνα Τσιτσώνη-Κομίνη, Βάσω Τσόρλαλη, Βασίλης Ευσταθίου, **ΔΙΟΡΘΩΣΗ - ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ:** Φρόσω Ξιξή, Ηρώ Σταμπούλου **DATA ENTRY:** Ελένη Παπαδογιάννη, **ΠΑΡΑΓΩΓΗ:** Παύλος Χατζηκυριάκου **ΕΚΤΥΠΩΣΗ - ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ:** Ι. Δραγούνης

Η ύλη αυτού του τεύχους του **"PC GAMES"** είναι διαθέσιμη μέσω της υπηρεσίας **"Ηλεκτρονική Βιβλιοθήκη"** του συστήματος on-line υπηρεσιών της CompuLink.

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ (11 Τεύχη): Ιδιώτες 8.900 δρχ. - Ν.Π.Δ.Δ. 15.000 δρχ. **ΔΙΕΤΗΣ:** 16.800 δρχ. - **ΦΟΙΤΗΤΙΚΗ:** 7.900 δρχ.

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ (11 Τεύχη) Ευρώπη - Κύπρος: 14.000 δρχ., Αμερική 16.000 δρχ.

ΕΠΙΤΑΓΕΣ: Προς Περιοδικό PC MASTER, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

AIR WARRIOR 94

1ο ON-LINE ΤΟΥΡΝΟΥΑ ΑΕΡΟΜΑΧΙΩΝ 20 ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΥ 20 ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΥ

COMPULINK ON-LINE INFORMATION SERVICES

ΤΕΛΙΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Οι ατέλειωτες, συναρπαστικές αερομαχίες που μας κρατούσαν άγρυπνους κάθε βράδυ εδώ και κάτι μήνες, έλαβαν τέλος.
Οι τρεις μεγάλοι νικητές και δεξιοτέχνες πιλότοι πολέμησαν ακούραστα για τη νίκη.

Η ΔΟΞΑ (ΚΑΙ ΤΑ ΔΩΡΑ) ΕΙΝΑΙ ΔΙΚΙΑ ΤΟΥΣ!

1ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΝΙΚΟΣ ΚΟΥΛΑΦΕΤΗΣ, Δικαιάρχου 55, Αθήνα
ΚΕΡΔΙΖΕΙ: Ένα MPC ON LINE 386 DX/40, 4MB RAM, 128 KB CACHE, 170MB HD, 1 FDD, ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ 24 BIT TRUE COLOR, ΕΓΧΡΩΜΟ MONITOR 14" MPR II, ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ SOUND BLASTER PRO, DOUBLE SPEED CD-ROM DRIVE .

2ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΒΛΑΧΟΣ, Ρήγα Φεραίου 79, Αθήνα
ΚΕΡΔΙΖΕΙ: Μία SEGA MEGA DRIVE και 5 κασέτες με παιχνίδια.

3ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΓΙΩΡΓΟΣ ΖΗΣΙΜΑΤΟΣ, Αγ. Ιωάννου 24Γ, Αγ. Παρασκευή
ΚΕΡΔΙΖΕΙ: Ένα SUPER NINTENDO.







ΑΠΟ ΕΝΑ ΜΠΛΟΥΖΑΚΙ COMPULINK ΚΕΡΔΙΖΟΥΝ ΟΙ ΔΙΑΚΡΙΘΕΝΤΕΣ ΤΟΥ ΤΟΥΡΝΟΥΑ:

ΠΑΝΤΕΛΗΣ ΣΠΑΡΤΙΝΟΣ, Δωδεκανήσου 25, Αγ. Ανάργυροι
ΙΩΑΝΝΗΣ ΚΟΝΤΟΠΟΥΛΟΣ, Κονδύλη 1, Καλαμάκι
ΝΙΚΟΣ ΜΟΥΜΟΥΛΙΔΗΣ, Νικολάου Πολίτη 24, Ηλιούπολη
ΚΟΣΜΑΣ ΜΠΕΝΕΚΟΣ, Επιδαύρου 59, Αιγάλεω
ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΚΟΥΡΟΥΚΙΔΗΣ, Λ. Πεντέλης 127, Χαλάνδρι
ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ ΚΡΗΤΙΚΟΣ, Ναυσικάς 12, Π. Φάληρο
ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ ΦΑΡΑΝΤΑΚΗΣ, Αιτωλίας 5, Χαλάνδρι

ΕΥΧΑΡΙΣΤΟΥΜΕ ΘΕΡΜΑ ΤΗΝ C.P.U., το TELECLUB και το ATHENS CLUB για τα όμορφα δώρα που προσέφεραν.

ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΕΣ ΚΑΙ ΣΤΙΓΜΙΟΤΥΠΑ ΑΠΟ ΤΙΣ ΜΑΧΕΣ ΣΤΟΝ ΑΕΡΑ ΚΑΙ ΤΗΝ ΑΠΟΝΟΜΗ, ΣΤΟ ΕΠΟΜΕΝΟ ΤΕΥΧΟΣ!

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

PC GAMES

ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 1995

ΕΠΙΚΑΙΡΟΤΗΤΑ

SPECIAL REVIEW

ADVENTURE

SIMULATION

RPG

STRATEGY

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ



σελ. 10

Wing Commander 3: Το εντυπωσιακότερο της σειράς των Wing Commander, με αληθινούς ηθοποιούς, full motion video και άφθονη δράση!

σελ. 20

Kyrandia 3: Το φοβερό χιούμορ, οι πρωτότυποι γρίφοι που λύνονται με περισσότερους από έναν τρόπους και η εκπληκτική μουσική συνθέτουν το καλύτερο adventure της σειράς των Kyrandia.





σελ. 18

King's Quest 7: Οι... βασιλικές αναζητήσεις έφθασαν αισίως στην έβδομη έκδοση, η οποία ενσωματώνει γραφικά υψηλής ανάλυσης, αλλά χειρισμό χαμηλής ποιότητας.

Ο DISNEY ΣΤΟ PC

Τα τελευταία χρόνια, η Walt Disney έχει παρουσιάσει σειρά νέων κινηματογραφικών ταινιών, οι οποίες αποτελούνται από κινούμενα σχέδια. Ωστόσο, δεν έχουν καμία σχέση με τις ταινίες του παρελθόντος, μια και τώρα έχουν χρησιμοποιηθεί στο έπακρο οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές για τη δημιουργία των κινούμενων σχεδίων, δίνοντας ένα εκπληκτικό αποτέλεσμα το οποίο οι περισσότεροι έχουμε ήδη παρακολουθήσει και απολαύσει. Πρόσφατα κυκλοφόρησαν δύο παιχνίδια, τα οποία έχουν δανειστεί το θέμα τους από τις τελευταίες ταινίες της Disney: τα Aladdin και The Lion King. Και τα δύο είναι arcade-platform παιχνίδια και οι πρωταγωνιστές τους διαθέτουν τα χαρακτηριστικά του ήρωα της αντίστοιχης ταινίας. Συγκεκριμένα, στο Aladdin, ο χαρακτήρας κινείται με τη σβελτάδα και την ταχύτητα του ήρωα της ταινίας. Θα πρέπει να αποφεύγετε τους διάφορους φρουρούς και να μαζεύετε διαμάντια, ενώ, όποτε είναι απαραίτητο, χρησιμοποιήστε και το μεγάλο σπαθί σας. Το παιχνίδι, εκτός του ότι είναι πολύ διασκεδαστικό, διαθέτει πολύ καλά ηχητικά εφέ, ενώ θα έχετε την ευκαιρία να ακούσετε και το original τραγούδι της ταινίας.

Το δεύτερο παιχνίδι είναι το Lion King - η αντίστοιχη ταινία ίσως παίζεται ακόμα στους κινηματογράφους. Σε αυτό, αναλαμβάνετε το ρόλο του Simba, του μικρού λιονταριού το οποίο έχει εκδιωχθεί από το σπίτι του, από το σατανικό θείο του, Scar. Σκοπός του παιχνιδιού είναι να αποκτήσετε το στέμμα του βασιλιά των ζώων. Τα ανωτέρω συνθέτουν και εδώ ένα arcade-platform παιχνίδι, το οποίο είναι αρκετά εθιστικό. Διαθέτει επίσης πολύ καλά γραφικά και ηχητικά εφέ, ενώ το gameplay είναι αρκετά πιο απλό σε σχέση με το Aladdin. Και τα δύο παιχνίδια θα κυκλοφορήσουν μέσα στον Ιανουάριο και στα δύο formats (δισκέτα και CD).

DELTA V

Βρισκόμαστε στο έτος 2306 και όλα λαμβάνουν χώρα στο Cyberspace. Οι υπολογιστές κρατούν το κλειδί της επιτυχίας στη ζωή και έτσι το να γνωρίζει κάποιος το χειρισμό τους θεωρείται το πιο σημαντικό προσόν. Φυσικά, όλες οι εταιρίες χρησιμοποιούν υπολογιστές και τα δεδομένα που αυτοί περιέχουν έχουν αποτελέσει το χρήμα της εποχής.

Είστε ένα Net Runner και, με το virtual διαστημόπλοιό σας, αναζητάτε πληροφορίες. Φυσικά η εταιρία, τα δεδομένα της οποίας κλέβετε, δεν θα μείνει με... σταυρωμένα τα χέρια, γι' αυτό ετοιμαστείτε να υπερασπιστείτε τον εαυτό σας.

Αυτό είναι το σενάριο του νέου παιχνιδιού της Bethesda Software/U.S. Gold, το οποίο έχει πολλές



φιλοδοξίες. Και αυτό γιατί διαθέτει όλα τα στοιχεία προκειμένου να γίνει επιτυχία, όπως καλό σενάριο, αρκετά καλά γραφικά και ήχο, γρήγορη δράση και καλό gameplay. Σημαντικό στοιχείο του παιχνιδιού είναι πως, παρ' ότι στην ουσία αποτελεί κάτι μεταξύ arcade και space simulator, είναι πολύ εύκολο ως προς τη χρήση του, χωρίς πολύπλοκες επιλογές ή δύσκολη επιλογή όπλων. Το Delta V αναμένεται να κυκλοφορήσει έως το τέλος Φεβρουαρίου.

WARCRAFT

Σίγουρα οι περισσότεροι από εσάς θα θυμάστε το πολύ καλό Dune II. Ηταν ένα strategy game, αρκετά διαφορετικό σε σχέση με όσα είχαμε δει έως εκείνη τη στιγμή, πρωτότυπο και με πολλή δόση δράσης - στοιχείο που λείπει συνήθως από τα strategy παιχνίδια. Από τότε, καμία άλλη εταιρία δεν παρουσίασε κάτι αντίστοιχο, παρ' ότι το Dune II σημείωσε πολύ μεγάλη επιτυχία. Αυτό το έκανε μία μικρή σχετικά εταιρία, η Bizzard, η οποία παρουσίασε ένα νέο παιχνίδι με τίτλο Warcraft. Βασισμένο στον τρόπο με τον οποίο παιζόταν το Dune II, στο Warcraft χειρίζεστε είτε τους ανθρώπους είτε τους Orcish (κάτι μεταξύ ανθρώπων και τεράτων) και προσπαθείτε να κατακτήσετε τον αντίπαλο. Βρίσκοντας χρυσάφι και ξυλεία, κατασκευάζετε φάρμες, φρούρια, μύλους, εκκλησίες, πύργους και στάβλους. Επίσης μπορείτε να κατασκευάσετε νέα όπλα, να βελτιώσετε τα ήδη υπάρχοντα ή να βρείτε spells, με τα οποία θα εξοπλίσετε τους στρατιώτες ή τους μάγους. Με όλα αυτά δημιουργείτε ένα στρατό, ικανό να διαλύσει τον αντίπαλο. Οσοι έχουν παίξει το Dune II, θα ξέρουν αμέσως τι πρέπει να κάνουν και θα τους αρέσει σίγουρα. Διαθέτει 30 campaigns, τα οποία υπόσχονται πολλές ώρες παιχνιδιού. Αναμένεται να κυκλοφορήσει έως το τέλος του μήνα. ■





ΤΑ ΣΗΜΑΝΤΙΚΟΤΕΡΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΟΥ 1995

Αυτόν το μήνα δεν θα κάνουμε κάποια σχόλια σχετικά με τα νέα ή τα υπάρχοντα παιχνίδια, μια και θέλαμε να αφιερώσουμε όσο το δυνατόν περισσότερο χώρο στα παιχνίδια που πρόκειται να δούμε το 1995. Χωρίς λοιπόν να καθυστερούμε, ξεκινάμε με ορισμένα από αυτά, τα οποία πιστεύουμε ότι κάνουν ιδιαίτερη αίσθηση.

• QUAKE ΤΗΣ ID SOFTWARE: Αν έχετε τελειώσει ήδη το Doom II, η Id σχεδιάζει το διάδοχό του. Αυτή τη φορά θα διαθέτει πολλούς νεωτερισμούς, όπως κίνηση και view προς όλες τις διαστάσεις, ενώ τα γραφικά θα είναι polygon-based. Η εταιρία υποστηρίζει ότι το Quake θα είναι για το Doom II ό,τι ήταν το Doom για το Wolfstein.

• DARK FORCES ΤΗΣ LUCASARTS: Ο μεγάλος αντίπαλος τόσο του Doom II όσο και του Quake. Doom style παιχνίδι και storyline δανεισμένο από το Star Wars. Θα διαθέτει επίσης κινήσεις και views προς όλες τις κατευθύνσεις. Αναμένεται να κυκλοφορήσει από στιγμή σε στιγμή.

• FRONTIER: First Encounters της Gametek. Αν είστε φανατικοί elite-παίκτες, αυτό το παιχνίδι σάς ενδιαφέρει σίγουρα. Είναι το Elite III ή Frontier II και δεν είναι data disk. Στη νέα version, θα υπάρχει αναπτυγμένο interactive με τους εξωγήινους, ενώ η CD έκδοση θα περιέχει και live video.

• SYNDICATE 2 ΤΗΣ BULLFROG: Η συνέχεια του Syndicate θα κυκλοφορήσει στα τέλη της χρονιάς και αυτή τη φορά τα γραφικά έχουν βασιστεί στο engine του Magic Carpet. Θα υπάρχουν νέες δυνατότητες, όπως real-time, ray-tracing κ.ά. Η μεγάλη διαφορά είναι ότι τώρα θα μπορείτε να κάνετε zoom μέσα σε μία πόλη ή ακόμα και να δείτε μέσα από τα μάτια ενός agent.

• CIVILIZATION II ΤΗΣ MICROPROSE: Ο Sid Meier επιστρέφει με τη συνέχεια του επιτυχημένου Civilization. Η Microprose δεν έχει δώσει ακόμα πολλές λεπτομέρειες σχετικά με το σενάριο, λέγεται όμως ότι θα συνεχίζεται από εκεί όπου τελείωσε το πρώτο Civilization.

• CREATION ΤΗΣ BULLFROG: Η εταιρία αυτή θα συνεχίζει να μας εντυπωσιάζει και το 1995. Αυτή τη φορά με ένα υποβρύχιο 3D action παιχνίδι. Αντιμετωπίζετε εξωγήινους οργανισμούς, οι οποίοι προσπαθούν να αναπτυχθούν στο βυθό της θάλασσας. Θα χρησιμοποιεί επίσης το engine γραφικών του Magic Carpet.

• COMMAND & CONQUER ΤΗΣ WESTWOOD STUDIOS: Η επιτυχημένη συνταγή του Dune II, αυτή τη φορά με πολλές βελτιώσεις. Πολύ περισσότερα όπλα, περισσότερα campaigns και πιο πολύπλοκα, ενώ ταυτόχρονα όλα τα γραφικά θα είναι rendered και η μουσική ηχογραφημένη σε ειδικά studios. Μια σίγουρη επιτυχία...

• FORMULA ONE GRAND PRIX 2 ΤΗΣ MICROPROSE: Το sequel που περιμένει αρκετός κόσμος. Αν και είχε ανακοινωθεί ότι θα κυκλοφορούσε μέσα στο 1994, ωστόσο είναι ακόμα υπό κατασκευή, ενώ ταυτόχρονα η Microprose προσπαθεί να εξασφαλίσει κάποια licences από την παγκόσμια ομοσπονδία. Το σίγουρο είναι ότι θα διαθέτει πολύ καλύτερα γραφικά και υψηλότερα frame rates.

• SENSIBLE WORLD OF SOCCER ΤΗΣ SENSIBLE SOFTWARE: Μία ακόμα συνέχεια, την οποία αναμένουν πάρα πολλοί. Αυτή τη φορά, έχουμε και manager option στο παιχνίδι, ενώ ταυτόχρονα υπάρχουν περισσότερες από 1.500 ομάδες από όλες τις χώρες του κόσμου, οι οποίες διαθέτουν τα κανονικά ονόματα ποδοσφαιριστών (25.000 παίκτες) ενημερωμένο μέχρι το Δεκέμβριο του 1994. Μπορούμε να συμμετάσχουμε σε όποιο πρωτάθλημα χώρας θέλουμε, ενώ το ίδιο το gameplay του παιχνιδιού έχει διαφοροποιηθεί.

• MORTAL KOMBAT II ΤΗΣ PROBE SOFTWARE: Αν θέλετε να... δείρετε μερικούς ακόμα και να δείτε κι άλλο αίμα, αυτό είναι το παιχνίδι που χρειάζεστε. Αυτή τη φορά με περισσότερους αντιπάλους, περισσότερα ηχητικά εφέ και special moves.

• FALCON 4.0 ΤΗΣ SPECTRUM HOLOBYTE: Το flight simulator με τη μεγαλύτερη ρεαλιστικότητα επιστρέφει. Όσον αφορά στο τι θα περιέχει, δεν μπορούμε να αναφερθούμε με σιγουριά, μια και τηρείται απόλυτη μυστικότητα.

• (ΧΩΡΙΣ ΤΙΤΛΟ) ΤΗΣ DIGITAL IMAGE DESIGN: Ένα helicopter simulation που ακόμα σχεδιάζεται. Αναμένεται να είναι πολύ ανώτερο από τα Gunship και Commanche.

• SIM TOWER ΤΗΣ MAXIS: Θέστε σε λειτουργία ένα εμπορικό κέντρο, στο στιλ παιχνιδιού που έχει καθιερώσει η Maxis. Αυτή τη στιγμή πραγματοποιούνται οι τελευταίες δοκιμές.

Εκτός από τα ανωτέρω, τα οποία πιστεύουμε ότι θα γίνουν μεγάλες επιτυχίες μέσα στη χρονιά, υπάρχουν πολλές ακόμα ενδιαφέρουσες νέες κυκλοφορίες.

AIR POWER: Η Roman Software αυτή τη φορά επανέρχεται με ένα flight simulation τοποθετημένο στη Ρωσία του 1930.

ALINES: Ένα νέο παιχνίδι από την Cryo, μόνο σε CD-ROM. Θα είναι κάτι μεταξύ Doom και Dragon Lore.

A-TRAIN IV: Τι έγιναν οι εκδόσεις 2 και 3; Μάλλον δεν θα τις δούμε ποτέ. Κάτι μεταξύ Railroad Tycoon, Sim City 2000 και Theme Park.

FX FIGHTER: Ένας αντίπαλος του Mortal Kombat, από την Argonaut. Beat'em up με 3D rendering γραφικά.

FLIGHT UNLIMITED: Το Flight Simulator 5.0 για πρώτη φορά θα έχει άξιο αντίπαλο. Η Looking Glass υπόσχεται τα καλύτερα γραφικά που έχετε δει σε flight simulator.

GRAND PRIX MANAGER: Αν βαρεθήκατε να οδηγείτε, είναι καιρός για λίγη στρατηγική. Η Krisalis σας τοποθετεί στη θέση του Ζαν Τοντ ή του Φρανκ Γουίλιαμς και θα πρέπει να διευθύνετε μία ομάδα Formula One.

HARD WIRED: Η Nova Logic αφήνει για λίγο τα sims και επανέρχεται με ένα CD-ROM only, cyberpunk action-strategy.

IRON ANGEL: Το TFX συναντάει το Wing Commander. Ένα ιδιόμορφο παιχνίδι από τη Meta-Mode Design.

LEMMINGS 3D: Τα διάσημα Lemmings περνάνε στις τρεις διαστάσεις και αναμένεται να γοητεύσουν και πάλι.

NAVY STRIKE: Και πάλι η Roman Software επανέρχεται με το πιο σύγχρονο sim που έχει παρουσιάσει μέχρι σήμερα.

PINBALL ILLUSIONS: Ακόμα ένα flipper από την Digital Illusions.

PLAYER OF THE YEAR: Η krisalis, έπειτα από τη φόρμουλα, επιστρέφει και πάλι στο ποδόσφαιρο με ένα παιχνίδι manager.

RED GHOST: Χρησιμοποιήστε τις στρατηγικές ικανότητές σας, προκειμένου να βρείτε και να εξοντώσετε την τρομοκρατική οργάνωση RED GHOST. Από τη Maelstrom.

SENSIBLE GOLF: Ένα golf simulation διαφορετικό από τα άλλα και πολύ πιο διασκεδαστικό. Πάντα στο γνωστό στιλ της Sensible Software.

UFO 2: Οι εξωγήινοι ξανάρχονται και εμείς πρέπει να τους αντιμετωπίσουμε και πάλι. Η Microprose συνεχίζει να παρουσιάζει sequels.

Αυτά ήταν τα σημαντικότερα παιχνίδια που θα κυκλοφορήσουν το 1995. Τον επόμενο μήνα, θα προσπαθήσουμε να αναφέρουμε και αυτά της... "Β' εθνικής".

PC ADVENTURES UPDATE

ΤΟΥ ΑΝΤΡΕΑ ΤΣΟΥΡΙΝΑΚΗ

Στη στήλη αυτή, και "διά χειρός" Αντρέα Τσουρινάκη, θα βρείτε ό,τι πιο τελευταίο κυκλοφορεί ή πρόκειται να κυκλοφορήσει στην παγκόσμια αγορά των Adventures και RPGs.

Πιστεύω να adventuri-σατε όλοι σας λιγάκι παραπάνω κατά την περίοδο των γιορτών. Οι μέρες αυτές ενδείκνυνται για δημιουργικές ασχολίες τέτοιου ή παραπλήσιου επιπέδου! Και για να μην ξεχνιόμαστε, σας εύχομαι ολόψυχα καλή χρονιά, γεμάτη δημιουργικότητα, υγεία και φυσικά πολύ περισσότερο adventuring!

Ηρθε στη χώρα μας η έκδοση για Windows του KING'S QUEST 7.

Σας συνιστώ να την αποφύγετε όπως ο διάβολος το λιβάνι, γιατί και προβλήματα παρουσιάζει και μόνο αγγλική ομιλία (speech) χωρίς καθόλου κείμενο (text) διαθέτει, γεγονός που -αντικειμενικά- καθιστά πολύ δύσκολη την ενασχόληση μαζί του για τους Ελληνες χρήστες. Περιμένετε την έκδοση για DOS, ελπίζοντας ότι σε αυτήν τα πράγματα θα είναι καλύτερα.

Οταν θα διαβάζετε το τεύχος αυτό, θα έχουν έρθει ήδη στη χώρα μας τα DEATH GATE της Legend και το DRAGON LORE της Mindscape. Το πρώτο έχει πάρα πολύ καλούς γρίφους και εντυπωσιακότατες συζητήσεις (από τις καλύτερες που έχω δει) με τους διάφορους χαρακτήρες. Είναι φυσικά βασισμένο στις νουβέλες των Weis και Hickman. Το δεύτερο, το οποίο καταλαμβάνει 2 CDs, αναφέρεται στη μεσαιωνική Ευρώπη και εσύ είσαι ο Werner von Wallenrod, γιος του καλύτερου των Dragon Knights, και πρέπει να εκδικηθείς για το θάνατο του πατέρα σου και να φέρεις την ειρήνη στην περιοχή σας. Και τα δύο έχουν γίνει κυρίως με το 3D studio. Περισσότερα γι' αυτά όμως στο επόμενο τεύχος.

Το πολυ-αναμενόμενο DREAMWEB, ένα κράμα θρίλερ και κυβερνοπάνκ κοσμο-τεχνολογίας, αποδείχθηκε κατώτερο των προσδοκιών μας. Στηρίζεται σε μία έξυπνη σεναριακή ιδέα, περιέχει αρκετά ενδιαφέροντες γρίφους (μεταξύ των άλλων "σπας" κωδικούς υπολογιστών, "χώνεσαι" σε υπερ-δίκτυα υπολογιστικών συστημάτων τύπου CompuLink κ.λπ.!), αλλά η υλοποίηση της σεναριακής ιδέας έχει γίνει με έναν ελάχιστα λογικό, άρα και πιστευτό, τρόπο. Μόνο για τους φανατικούς του είδους.



ALONE IN THE DARK

Το καινούριο adventure της Psygnosis, το DISKWORLD, είναι μία σάτιρα-παρωδία στο στιλ των Monty Pythons, από τους οποίους δανείζεται και αρκετές σεναριακές ιδέες. Οι γρίφοι του όμως είναι πάρα πολύ καλοί, ιδανικοί και για πολύ "σκληρούς" adventure-άδες.

Το DUNGEON MASTER 2, για το οποίο έχω ξαναγράψει αρκετές φορές, κυκλοφορεί αυτές τις μέρες. Από τα πιο ενδιαφέροντα στοιχεία του είναι ότι τα διάφορα dungeons έχουν "πνευματικότητα", δηλαδή μαθαίνουν από τις εμπειρίες των μορφών ζωής που κινούνται σε αυτά, αλλά και το ότι απαιτεί/χρησιμοποιεί νέες τεχνικές μάχης με τα διάφορα τέρατα. Για τους φίλους των RPGs, σίγουρα το καλύτερο δώρο. Ας είναι καλά η Interplay και η FTL.

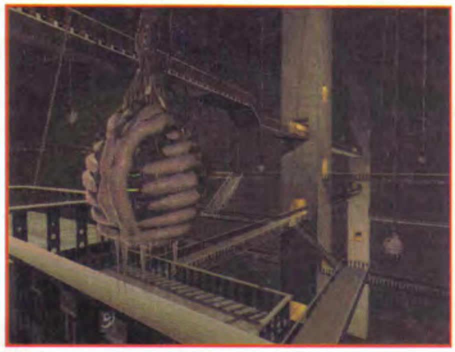
Στην Αμερική έχει ενσκήψει πραγματική επιδημία με τους ήρωες των διάφορων κόμικς-καρτούν. Ετσι, και η Electronic Arts μας δίνει το NOCTROPOLIS, βασισμέ-

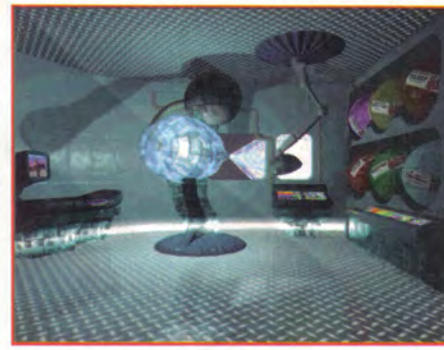




NOCTROPOLIS







PLANETFALL 2, της Infacom

νο στους ήρωες του Darksheer και τον περιβόητο Stiletto ενάντια στον "κακό" Flux. Χρησιμοποιεί πολύ καλό user-interface, έχει εκπληκτική μουσική και μοναδικά απόκοσμα γραφικά.

Η Interplay τελικά δεν πρόλαβε να κυκλοφορήσει μέσα στις γιορτές το περιβόητο STONEKEEP, αλλά η κυκλοφορία του αναμένεται από μέρα σε μέρα. Φυσικά μιλάμε για ένα κορυφαίο RPG στον τομέα των γραφικών και των διάφορων εφέ.

Η Spectrum Holobyte φαίνεται ότι αποφάσισε επιτέλους να ολοκληρώσει το από διετίας περίπου αναμενόμενο STAR TREK: THE NEXT GENERATION. Το παιχνίδι διαθέτει ένα φοβερό σύστημα πλοήγησης, με το οποίο μπορείς να τριγυρνάς επί μέρες στους διάφορους πλανήτες ή κόσμους. Παράλληλα, βάζει το χρήστη-παίκτη να παίρνει δύσκολες και κρίσιμες αποφάσεις φιλοσοφικού χαρακτήρα σε πάρα πολλά σημεία του παιχνιδιού. Φυσικά, οι Kligons, οι Ferengi και άλλες διάσημες εξωγήινες φυλές είναι παρούσες.

Η Activision, όπως έχω γράψει και παλαιότερα, διαθέτει δύο συλλογές με όλα τα adventures της Infocom και μάλιστα σε πάρα πολύ καλές τιμές. Τώρα κυκλοφόρησε και το THE ZORK ANTHOLOGY, το οποίο περιέχει όλα τα ZORK adventures της εταιρίας, εκτός του Return to Zork, φυσικά. Μιλάμε για τα ZORK 1, 2, 3, το BEYOND ZORK και το ZORK ZERO. Σε αυτήν την έκδοση περιλαμβάνεται ως extra και το εκπληκτικό PLANETFALL του Steve Meretzky. Φυσικά όλα τα ανωτέρω είναι καθαρά text adventures.

Το ALONE IN THE DARK 3 αναμένεται να κυκλοφορήσει σε CD αυτές τις μέρες, ενώ μετά την πάροδο δύο-τριών μηνών θα κυκλοφορήσει και η έκδοση σε δισκέτες. Το AITD 3 θα είναι 1 1/2 φορά μεγαλύτερο από το δεύτερο της σειράς και με αυτό θα κλείσει η πρώτη τριλογία. Η ομάδα σχεδιαστών θα χωριστεί στα δύο. Η μία θα αναλάβει το ALONE IN THE DARK 4, στο οποίο θα ενσωματωθούν όλα τα νεότερα στοιχεία που έχουν προκύψει από την εξέλιξη της τεχνολογίας, ενώ η άλλη θα αναλάβει να ανανεώσει το game creator system της εταιρίας, για νέα πιο περίπλοκα adventures. Στο τρίτο πάντως της σειράς υπάρχει μία εξαιρετική σύνθεση των καλύτερων στοιχείων από τα δύο πρώτα. Από το δεύτερο έχουν πάρει το gameplay και τη μοναδική συνεχή αίσθηση κινδύνου που υπήρχε σε αυτό, ενώ από το πρώτο τη λογική των γρίφων και τη συνολική ατμόσφαιρα της περιπέτειας.

Το νέο adventure στη σειρά CALL OF CTHULHU θα είναι το PRISONER OF ICE. Πρώτο ήταν το SHADOW OF THE COMET.

Η Origin είπε και η Origin ξε-είπε. Τελικά, δεν θα βγάλει τα "THE LOST YALE", την add-in έκδοση για το ULTIMA 8, καθώς και την σε CD έκδοσή του. Απλώς ανακοίνωσε ότι προετοιμάζει το ULTIMA 9 για τα Χριστούγεννα του '95! ■





DRAGON LORE

Ηταν δύο μέρες πριν από τα Χριστούγεννα. Στα γραφεία του περιοδικού είχαμε και πάλι το γνωστό πρόβλημα. Πολλά τα καλά παιχνίδια που είχαν κυκλοφορήσει και λίγες οι σελίδες του περιοδικού για να χωρέσουν. Σε συνεργασία με τον αρχισυντάκτη προσπαθούσαμε να συμπεριλάβουμε στις σελίδες που είχαμε στη διάθεσή μας όσο πιο πολλά simulators (από τα 4 που είχαν κυκλοφορήσει), καθώς και να επιλέξουμε σε ποιο από τα δύο strategy θα αναφερόμασταν αυτόν το μήνα (Transport Tycoon, Zeppelin). Επίσης, έπρεπε να αποφασίσουμε ποιο θα ήταν το special review (κάτι ιδιαίτερα σημαντικό). Εγώ επέμενα για το U.S. Navy Fighter (τόσο λόγω θέματος, όσο και γιατί έτσι ίσως έπαιρνα σελίδες για ακόμη ένα simulation). Ωστόσο, ο Γιάννης ήταν αμετακίνητος στην απόφασή του για το Kyrandia 3 (δεν έπρεπε να του το φέρω τόσο νωρίς). Κατόπιν των δημοκρατικών διαδικασιών που συνήθως ακολουθούνται (ο Γιάννης ακούει όλες τις απόψεις, αλλά επιλέγει τη... δική του), αποφασίστηκε το special review να είναι το Kyrandia 3.

Απόγευμα πλέον και, κατά την επιστροφή μας στο σπίτι, περάσαμε από τη Στουρνάρη για κάποια δουλειά. Περνώντας έξω από το Vertigo στην οδό Μπόταση, αναγκαζόμαστε να σταματήσουμε εξαιτίας της κίνησης. Μέχρι να ξεκινήσουμε, χαζεύω τις βιτρίνες των μαγαζιών και ξαφνικά το βλέπω! Και στο Plotline και στο Vertigo, στο πάνω μέρος της βιτρίνας τους, υπήρχε ένα μεγάλο σκουρόχρωμο κουτί, στο εξώφυλλο του οποίου υπήρχαν κάποια πρόσωπα. Αμέσως ήρθαν στο μυαλό μου εικόνες από τα πολλά previews των ξένων περιοδικών και έκα-



Το παιχνίδι που περίμεναν με ανυπομονησία όλοι οι χρήστες έφθασε. Ενώ όμως είχαμε πειστεί ότι δεν θα κυκλοφορούσε πριν από τις αρχές του 1995, ξαφνικά η Στουρνάρη γέμισε τις βιτρίνες της με το νέο παιχνίδι.

του Αργύρη Γιαγιά

να το συνδυασμό. Επρεπε να ήταν το Wing Commander 3. Και πραγματικά δεν έκανα λάθος! Αμέσως το έδειξα στο Γιάννη, ο οποίος όμως δεν το διέκρινε αμέσως και έτσι ήμουν έτοιμος να κατέβω από το αυτοκίνητο για να του το δείξω. Τότε όμως συνειδητοποίησα ότι όλη αυτή την ώρα τα μπροστινά αυτοκίνητα είχανε προχωρήσει και ήμαστε σταματημένοι στη μέση του δρόμου αρκετή ώρα, με αποτέλεσμα οι πίσω οδηγοί να έχουν αγανακτήσει και να πατούν με μανία τις κόρνες τους για να προχωρήσουμε. Προκειμένου λοιπόν να μην κινδυνέψει η σωματική μας ακεραιότητα, προχωρήσαμε και παρκάραμε αμέσως, λίγο παρακάτω (παράνομα φυσικά), με σκοπό να επιστρέψουμε στο μαγαζί. Παρακάμπτοντας -με κινήσεις δανεισμένες από το Mortal Kombat- τον κόσμο που είχε συγκεντρωθεί μέσα στο μαγαζί, φτάσαμε στα ενδότερα, όπου υπήρχαν λίγα κουτιά του Wing Commander 3. Οπως μάθαμε αργότερα, το παιχνίδι είχε κυκλοφορήσει μόλις εκείνη την ημέρα και μάλιστα εκείνη ακριβώς τη στιγμή τοποθετούσαν σε κάθε κουτί τις ελληνικές οδηγίες (είχαμε καιρό να δούμε κάτι τέτοιο σε κάποιο παιχνίδι). Λίγα λεπτά αργότερα, είχαμε στα χέρια μας το παιχνίδι και, επί του πεζοδρομίου, αποφάσιζα επίσης "δημοκρατικά" ποιο θα ήταν το special review. Ευτυχώς, ο Γιάννης -αν και φανατικός adventure gamer- αυτή τη φορά δεν μπορούσε να "αντιδράσει", μια και επί δύο μήνες του μιλούσα τόσο πολύ γι' αυτό το παιχνίδι που είχε ήδη πειστεί προτού καν το δούμε. Ως εδώ, όλα καλά. Εμενε όμως σε μένα το φορτίο να ολοκληρώσω το special review του Wing Commander 3 μέσα σε μία εβδομάδα!



Η αρχή της δημιουργίας στο Texas των Ηνωμένων Πολιτειών

Προτού αναφερθούμε στο παιχνίδι, είναι πράγματι πολύ ενδιαφέρον να ρίξουμε μια ματιά στο τι προηγήθηκε της κατασκευής αυτού του παιχνιδιού (ή interactive movie, αν προτιμάτε). Ενα από τα παιχνίδια, το οποίο σίγουρα σημάδεψε την παγκόσμια αγορά, αλλά και την Origin, ήταν σίγουρα το Strike Commander. Μία παραγωγή η οποία στοίχισε αρκετές χιλιάδες δολάρια, ενώ για να ετοιμαστεί απαιτήθηκαν περισσότερα από δύο χρόνια. Ηταν ένα παιχνίδι, για το οποίο απαιτήθηκε να ετοιμαστούν νέα ειδικά engine γραφικών και, για πρώτη φορά σε τέτοιο είδος παιχνιδιού, υπήρχαν cinematic cut scenes. Επειτα από

ΕΤΑΙΡΙΑ
Origin
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί
ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ
Space simulation/ Interactive movie
ΔΥΣΚΟΛΙΑ
Μέση/Ανώτερη

SPECIAL review

Mark Hamill



Είναι ο πρωταγωνιστής τον οποίο χειρίζεστε και έχει το παρατσούκλι Heart of the Tiger. Εχει πρωταγωνιστήσει στις τρεις ταινίες Star Wars καθώς επίσης και στις ταινίες Slipstream και Sleepwalkers.

Jason Bernard



Υποδύεται τον Eisen, διοικητή του TCS Victory. Εχει παίξει στις ταινίες No Way Out, All of Me και War Games, ενώ πρόσφατα τον είδαμε και στην τηλεόραση, σε επεισόδιο της σειράς Flash.

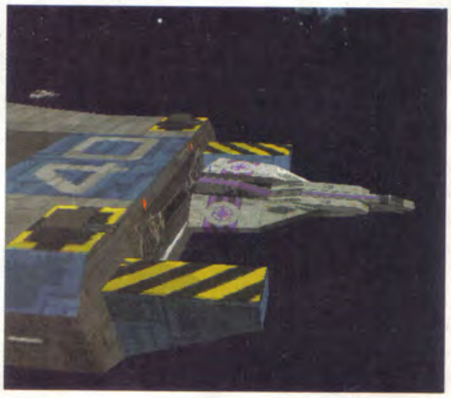
Malcolm McDowell



Κυριότερα γνωστός από την ταινία Κουρδιστό Πορτοκάλι. Εδώ υποδύεται τον ναύαρχο Tolwyn. Επίσης, έχει παίξει στις ταινίες If, Lucky Man και The Player.



αυτό λοιπόν, η Origin έπρεπε να επιχειρήσει ένα επίσης σημαντικό άλμα στο χώρο του PC gaming. Και αυτό έγινε με το Wing Commander 3. Καταρχήν, να αναφέρουμε ότι το παιχνίδι στοίχισε 3 εκατομμύρια δολάρια, δηλαδή πολύ ακριβότερο από οτιδήποτε έχει κυκλοφορήσει έως σήμερα. Ενα ποσό που αγγίζει σχεδόν το κόστος μιας μικρής ταινίας του Hollywood. Βέβαια, μεγάλο μέρος αυτών των χρημάτων δαπανήθηκαν ώστε να "κλειστούν" μερικοί γνωστοί ηθοποιοί, οι οποίοι θα πλαισίωναν το παιχνίδι. Με επικεφαλής τον Mark Hamill, βασικό πρωταγωνιστή της τριλογίας του Star Wars, και τους επίσης γνωστούς Malcom McDowell, John Rhys-Davies, Thomas F. Wilson και Ginger Lynn Allen, η Origin είχε εξασφαλίσει ότι το παιχνίδι θα είχε την απαραίτητη προβολή. Ομως το Wing Commander 3 δεν μοιάζει σε τίποτα με άλλα παιχνίδια τα οποία επίσης διαθέτουν ηθοποιούς, γιατί η πλοκή και το στήσιμο του παιχνιδιού θυμίζουν περισσότερο ταινία, παρά παιχνίδι. Και επειδή μπορεί μεν το περιτύλιγμα να ήταν ωραίο, αλλά αν το gameplay δεν ήταν εξίσου καλό, το παιχνίδι θα ήταν αποτυχία, η Origin έδωσε τον καλύτερο εαυτό της και σε αυτόν τον τομέα. Βασισμένη στο engine γραφικών του Strike Commander, έκανε όλες τις απαραίτητες μετατροπές, ώστε τα γραφικά να χρησιμοποιούν το SVGA mode και έτσι, από 16-bit



κώδικα, είναι τώρα κατασκευασμένα σε 32-bit. Οχι, δεν πρόκειται για τυπογραφικό λάθος. Το Wing Commander 3 διαθέτει SVGA γραφικά, τόσο κατά τη διάρκεια των πτήσεων όσο και κατά τη διάρκεια των videos, αλλά και γενικότερα σε όλο το υπόλοιπο περιβάλλον του παιχνιδιού. Μάλιστα, παρά την υψηλή ανάλυση, η κίνηση όλων των γραφικών είναι γρήγορη και πολύ ομαλή, έτσι ώστε, ακόμη και σε έναν 486 στα 33 MHz με απλή VGA, το παιχνίδι να είναι εξίσου γρήγορο όσο και σε έναν 60 MHz Pentium. Ειδικότερα σε 486 υπολογιστές, έχουμε 15 frames το δευτερόλεπτο, ενώ σε Pentium το νούμερο αυτό ανεβαίνει στα 24. Μόνο όταν πλησιάσετε πολύ κοντά μεγάλα Kilrathi mother-ships, θα διαπιστώσετε κάποια διαφορά στην ταχύτητα. Ολα τα background γραφικά, τόσο κατά τη διάρ-

John Rhys-Davies



Εγινε κυρίως γνωστός από τη συμμετοχή του στις ταινίες Indiana Jones. Στο παιχνίδι υποδύετε, ένα βετεράνο πιλότο με όνομα Paladin. Επίσης, έχει παίξει στις ταινίες The Living Daylights, Firewalker και King Solomon's Mines, ενώ αυτή την περίοδο τον βλέπο υμε και στην τηλεοπτική σειρά Untouchables.

Ginger Lynn Allen



Η μηχανικός του TCS Victory έχει μακρά ιστορία στον κινηματογράφο καθώς έχει ξεκινήσει ως διάσημη πορνοστάρ. Τα τελευταία χρόνια συμμετέχει ως ηθοποιός σε πολλές ταινίες όπως NYPD Blue, Young Guns 2, Leather Jackets κ.ά.

Tim Curry



Δεν θα τον δείτε μέσα στο παιχνίδι αφού δανείζει τη φωνή του στον Kilarthi, πρίγκιπα Thrakrah. Εχει παίξει στις ταινίες The Rocky Horror Show, Legend και The Hunt for Red October.

Thomas F Wilson



Μπορεί να μη γνωρίζετε το όνομά του, το πρόσωπο θα σας θυμίζει κάτι, καθώς έχει παίξει στις ταινίες Back to the Future υποδυόμενος τον Biff. Στο παιχνίδι είναι ένας ευέξαπτος πιλότος με το όνομα Maniac .

Jennifer McDonald



Υποδύεται την Flint, μία από τις γυναίκες που θα σας απασχολήσουν στο παιχνίδι. Εχει παίξει στις ταινίες Terminal Force, The Collector και California Dreamin'.



κεια της δράσης όσο και σε όλα τα videos, έχουν σχεδιαστεί ξεχωριστά στη Silicon Graphics Workstations. Ολοι οι καλλιτέχνες χρησιμοποιούσαν υπολογιστές Indigos, ενώ το βασικό τμήμα σχεδιασμού είχε έναν Iris Crismon, ο οποίος χρησιμοποιήθηκε για να δημιουργήσει τους δεινόσαυρους στο Jurassic Park. Ολες οι cut-scenes δημιουργήθηκαν σε αυτά τα μηχανήματα σε 24-bit χρώμα (16.7 εκατομμύρια χρώματα) και στη συνέχεια μετατράπηκαν σε 320x160 με 256 χρώματα. Το αποτέλεσμα είναι εξαίσια γραφικά σε όλα τα σημεία του παιχνιδιού και, φυσικά, τα εύσημα ανήκουν στον art director Chris Douglas.

Και στον τομέα του ήχου όμως, έχουμε εξίσου σημαντικά επιτεύγματα. Σε όλους τους διαλόγους του παιχνιδιού, έχουμε 16-bit ήχο στα 22 KHz, κάτι που συνεπάγεται πολύ καθαρό ήχο, ενώ κατά τη διάρκεια της πτήσης έχουμε 8-bit ήχο, αλλά επίσης σε 22 KHz στερεοφωνικά. Το τελευταίο θα βοηθήσει στον ακουστικό εντοπισμό της κατεύθυνσης την οποία έχουν τα εχθρικά αεροσκάφη που σας επιτίθενται. Ολοι οι ήχοι που ακούγονται κατά τη διάρκεια της πτήσης φορτώνονται εξ αρχής στη μνήμη, έτσι ώστε να μην είναι απαραίτητο το παιχνίδι να διαβάζει συνεχώς από το CD-ROM. Είναι ένας από τους λόγους για τους οποίους χρειάζεστε το minimum 8 MB μνήμης.







Απαιτήσεις

Μια και αναφερθήκαμε στη μνήμη, ας δούμε πιο αναλυτικά τις απαιτήσεις του παιχνιδιού. Ξεκινώντας από τον επεξεργαστή, το παιχνίδι χρειάζεται έναν 486 υπολογιστή, κατά προτίμηση άνω των 50 MHz, με λειτουργικό σύστημα MS-DOS 5.0 ή μεταγενέστερο. Η κάρτα γραφικών μπορεί να είναι απλή VGA ή SVGA vesa συμβατή. Επίσης, θα πρέπει να διαθέτετε ένα CD-ROM διπλής ταχύτητας, με δυνατότητα μεταφοράς 300 KB ανά δευτερόλεπτο, ενώ θα πρέπει επίσης να έχετε τουλάχιστον 20 MB ελεύθερα στο σκληρό δίσκο. Τέλος, θα χρειαστείτε τουλάχιστον 8 MB μνήμης, η οποία θα πρέπει να είναι χωρισμένη σε τουλάχιστον 360 KB συμβατικής μνήμης και η υπόλοιπη σε XMS mode. Με όλα τα ανωτέρω, θα μπορέσετε να παίξετε το Wing Commander 3, το οποίο (δεύτερο μετά το Under a Killing Moon) διατίθεται σε 4 CDs, αλλά σίγουρα δεν θα μπορέσετε να το απολαύσετε. Και αυτό γιατί, προκειμένου να εκμεταλλευτεί-

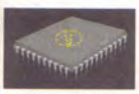






τε όλες τις δυνατότητες του παιχνιδιού, θα πρέπει να διαθέτετε έναν υπολογιστή State of the Art. Αυτό μεταφράζεται σε επεξεργαστή Pentium (60, 66 ή 100 MHz), με κάρτα γραφικών σε PCI bus, CD-ROM τριπλής ταχύτητας, 100 MB ελεύθερα στο σκληρό δίσκο, 16-bit κάρτα ήχου και άνω των 16 MB σε μνήμη. Σίγουρα είναι ένας υπολογιστής με κόστος το οποίο, στην καλύτερη περίπτωση, ξεπερνάει το εκατομμύριο και σίγουρα είναι πολύ δύσκολο να τον διαθέτει κάποιος στην πλήρη σύνθεσή του, μια και με όλα αυτά τα χαρακτηριστικά είναι περισσότερο ένας υπολογιστής-server κάποιου μεγάλου οργανισμού, παρά ένας home υπολογιστής. Ετσι, το μόνο αρνητικό στοιχείο του παιχνιδιού είναι, θα μπορούσαμε να πούμε, το ότι θα πρέπει να ξοδέψουμε αρκετά χρήματα σε hardware, προκειμένου να μπορέσουμε να το απολαύσουμε.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



486 και άνω, συνιστάται Pentium.



4 MB RAM, συνιστάται 16 και άνω.



Απαιτούνται 20 MB στο σκληρό δίσκο.



VGA ή SVGA, σε ανάλυση 640x480 με 256 χρώματα, καθώς και PCI VGA.



Το παιχνίδι αντιπροσωπεύεται από την Plotline, Μπόταση 7, τηλ.: 3636550 και διατίθεται σε 4 CDs.

Η ιστορία έως τώρα

Βρισκόμαστε στο έτος 2654 και ο μεγάλος πόλεμος μεταξύ της Γήινης Συμμαχίας και των Kilrathi (μιας εξωγήινης φυλής που σκοπό έχει να κατακτήσει τη Γη) συνεχίζεται, εδώ και πολλά χρόνια, με αμείωτο ρυθμό. Συνεχίζουμε από εκεί ακριβώς όπου τέλειωσε το Wing Commader 2. Το επικεφαλής σκάφος των Γήινων Concordia -ή γνωστότερο ως Tiger's Claw- έχει καταστραφεί. Οι Kilrathi έχουν πιάσει πολλούς αιχμαλώτους και, κατά την εισαγωγή του παιχνιδιού, βλέπουμε ότι εκτελούνται όλοι εκτός από έναν.

Πρόκειται για την Colonel Deveraux, γνωστότερη ως Angel, η οποία αντιμετωπίζεται με τιμές μεγάλου πολεμιστή, κυρίως γιατί είναι η αγαπημένη του πολεμιστή-θρύλου Heart Of the Tiger. Ο λόγος φυσικά για τον Colonel Chris Blair, τον οποίο ενσαρκώνει ο Mark Hammil και το ρόλο του οποίου αναλαμβάνετε εσείς στο παιχνίδι. Συνεχίζοντας λοιπόν την εισαγωγή, βλέπουμε ότι μας δίνουν μετάθεση στο καταδρομικό TCS Victory, αν και έχουμε αντιρρήσεις για αυτή τη μετάθεσή μας. Η υπόθεση επικεντρώνεται σε ένα σημείο της ιστορίας του πολέμου, όπου οι Kilrathi έχουν το "πάνω χέρι" και οι Γήινοι βρίσκονται σε πολύ δύσκολη κατάσταση. Το ηθικό είναι πολύ πεσμένο και ειδικότερα στο Victory, το οποίο βρίσκεται στην πρώτη γραμμή του πυρός. Εσείς ειδικότερα δεν θα έχετε την καλύτερη δυνατή αντιμετώπιση από το υπόλοιπο πλήρωμα, μια και η απόφασή σας να επαναφέρετε τον Hobbes (ένας Kilrathi που πολεμάει με τους γήινους) στις πτήσεις ως wingman, θα προκαλέσει πολλές αντιδράσεις. Ολα τα παραπάνω περιγράφονται live στην εισαγωγή του παιχνιδιού, η οποία αποτελείται στο σύνολό της από full screen video με τους ηθοποιούς που έχουμε ήδη αναφέρει. Μάλιστα, η όλη παρουσίαση είναι εντυπωσιακή, καθώς υπάρχουν ειδικά εφέ δανεισμένα από το σινεμά και πολύ ατμοσφαιρική μουσική υπόκρουση, η οποία -σε συνδυασμό με την εικόνα- μου θύμισε τις ταινίες Batman 1 και 2. Αλλωστε, όπως ήδη αναφέραμε, το Hollywood έχει βοηθήσει αρκετά σε αυτό το παιχνίδι, στο οποίο θα συναντήσετε και το όνομα του Frank De Palma, στους παραγωγούς.

Κριτικάροντας ένα παιχνίδι που αγγίζει το τέλειο

Οταν όλος ο διεθνής ειδικός Τύπος έχει υμνήσει αυτό το παιχνίδι προτού καν αυτό κυκλοφορήσει, είναι σίγουρα πολύ δύσκολο να βρεις κάποιο αρνητικό σημείο. Στον τομέα των γραφικών και του ήχου αναφερθήκαμε σε

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Απλώς, ξεχάστε ό,τι έχετε δει έως σήμερα. Με το Wing Commander 3, θα περάσετε σε μια άλλη διάσταση.

ΓΡΑΦΙΚΑ	99
ΗΧΟΣ	98
GAMEPLAY	100
ΑΝΤΟΧΗ	99

99%



γενικές γραμμές. SVGA γραφικά, ταχύτατη κίνηση όλων των αεροσκαφών, άψογη αναπαραγωγή full screen video, η καλύτερη δυνατή επιλογή χρωμάτων, μια οπτική πανδαισία την οποία βλέπουμε μόνο στις μεγάλες παραγωγές κινηματογραφικών ταινιών, όλα αυτά, συνδυαζόμενα βέβαια με digital στερεοφωνικό ήχο, δίνουν πραγματικά την αίσθηση ότι παρακολουθείς κάποια ταινία και όχι ένα παιχνίδι. Περνώντας όμως και στο ίδιο το παιχνίδι, τα πράγματα είναι πολύ καλύτερα από ό,τι περιμέναμε. Ενα καλοστημένο space simulator, με μεγάλη ευκολία χειρισμού, τέλεια αίσθηση κατά τις αερομαχίες και ελευθερία για οτιδήποτε θέλουμε να κάνουμε. Βέβαια, το βασικό πλεονέκτημα του παιχνιδιού είναι ότι η πλοκή του δεν έχει σταθερή πορεία. Ετσι, ενώ στα περισσότερα interactive movies η πλοκή είναι σταθερή και εμείς απλώς κάποια στιγμή παρακολουθούμε το ανάλογο video στο Wing Commander 3, τα πάντα είναι μεταβαλλόμενα. Εχει γυριστεί άνω των δύο ωρών video, γιατί σε κάθε διάλογο ή ενέργεια υπάρχουν τουλάχιστον δύο επιλογές. Ετσι, πραγματικά καθορίζουμε εμείς την πλοκή του παιχνιδιού και από τη δική μας συμπεριφορά θα εξαρτηθούν οι αντιδράσεις των υπόλοιπων συμπολεμιστών μας. Οσο για τη διάρκεια του παιχνιδιού, είναι κάτι για το οποίο δεν πρέπει να ανησυχείτε. Παρ' ότι το παιχνίδι διατίθεται σε 4 CDs, έπειτα από πολλές αποστολές και περισσότερα από 30 video ενδιάμεσων σκηνών, βρισκόμαστε ακόμα στο πρώτο CD, ενώ χρησιμοποιήσαμε το τρίτο μόνο για τη σκηνή του θανάτου μας. Μάλιστα, η συνέχεια του πολύ καλού σεναρίου (άνω των 300 σελίδων) θα σας επιφυλάξει πολλές εκπλήξεις. Και αυτό γιατί θα μεταφερθείτε σε άλλο σημείο του γαλαξία, θα συναντήσετε το φίλο σας και συμπολεμιστή σας (John Rhys), θα προσπαθήσετε να σώσετε την αγαπημένη σας, μόλις μάθετε ότι είναι αιχμάλωτη, και πολλά ακόμα, τα οποία αφήνουμε να ανακαλύψετε μόνοι σας.



Επιστρέφοντας στην πραγματικότητα

Αν έπειτα από όλα τα παραπάνω έχετε εντυπωσιαστεί, τότε δεν μένει παρά να ακούσετε την τιμή του παιχνιδιού. Αν φαντάζεστε ότι αυτή θα ξεπερνάει τις 20 με 25 χιλιάδες (25.000 είχε το Under a Killing Moon, σε επίσης 4 CDs), κάνετε μεγάλο λάθος. Κοστίζει μόνο 13.000 και αποτελεί φυσικά έναν από τους λόγους για τους οποίους σχεδόν όλα τα μαγαζιά είχαν πουλήσει το στοκ τους πριν από το τέλος του 1994. Εχουμε λοιπόν ένα τέλειο παιχνίδι, το οποίο αγγίζει τα όρια χολιγουντιανής ταινίας, έχει απίστευτα χαμηλή τιμή αγοράς και διαθέτει ελληνικό manual οδηγιών. Τέλος, είναι ένα πρόγραμμα το οποίο θα αποτελέσει σημείο αναφοράς για οτιδήποτε κυκλοφορήσει από τώρα και στο εξής, στο χώρο του PC gaming και όχι μόνο.

Συμπέρασμα: Δεν επιτρέπεται να υπάρχει PC gamer με υπολογιστή που καλύπτει έστω τις ελάχιστες απαιτήσεις και να μη διαθέτει το Wing Commander 3. Με αυτό, μια νέα εποχή ανατέλλει στα παιχνίδια για PCs.

■





TRANSPORT TYCOON

Διευθύνοντας ένα συγκοινωνιακό δίκτυο

Σας αρέσουν και τα κλασικά strategy του παρελθόντος (Railroad Tycoon) αλλά και τα πιο σύγχρονα (Sim City 2000); Το Transport Tycoon αποτελεί το χρυσό συνδυασμό αυτών των δύο.

• **του Αργύρη Γιαγιά**

Η Microprose τους τελευταίους δύο μήνες έχει εξαπολύσει γενική αντεπίθεση, η οποία κυρίως επικεντρώνεται στα strategy games. Ηδη, τον περασμένο μήνα, παρουσιάσαμε το πολύ καλό Colonization, ενώ θα επακολουθήσουν και άλλα (Zeppelin, Pizza Tycoon). Τη χρονιά που μας πέρασε, παρουσίασε ακόμη ένα παιχνίδι της σειράς Tycoon. Αυτή τη φορά όμως, ο δημιουργός του δεν είναι ο Sid Meier. Το Transport Tycoon θέλει να επιτύχει εκεί όπου απέτυχε το Railroad Tycoon, αλλά συγχρόνως διαθέτει και ένα πιο σύγχρονο περιβάλλον. Το Railroad Tycoon ήταν ένα παιχνίδι που αγαπήθηκε πάρα πολύ από όλους τους strategy gamers, είχε ωστόσο και μερικά αρνητικά στοιχεία. Ετσι, τα γραφικά -ακόμα και στην πιο πρόσφατη deluxe έκδοση- δεν ήταν ικανοποιητικά, ενώ βρίσκονταν έξω από το ρεύμα της εποχής. Ηταν σε μικρή ανάλυση, εξαιτίας και των καταβολών του παιχνιδιού από τη δεκαετία του'80, κάτι που στο Transport Tycoon έχει αλλάξει, μια και χρησιμοποιούνται super VGA γραφικά.

Ενα δεύτερο στοιχείο είναι το ίδιο gameplay. Στο Railroad Tycoon χτίζατε σταθμούς, σιδηροδρομικές γραμμές, τρένα και βαγόνια, και μεταφέρατε τον κόσμο από πόλη σε πόλη. Ακριβώς το ίδιο θα κάνετε και στο Transport Tycoon. Ωστόσο, έπειτα από λίγο μπορείτε να χτίσετε σταθμούς λεωφορείων, λιμάνια, ακόμα και αεροδρόμια, και έτσι, με τα αντίστοιχα συγκοινωνιακά μέσα, να πραγματοποιείτε τις μεταφορές σας. Ο συναγωνισμός είναι ένα στοιχείο που υπήρχε στο Railroad Tycoon.

Ομως οι αντίπαλοι τους οποίους χειριζόταν ο υπολογιστής δεν ακολουθούσαν τους ίδιους κανόνες με εσάς. Επίσης, δεν μπορούσατε να δείτε τι ετοιμάζανε, οπότε ξαφνικά βλέπατε στο χάρτη μόνο τη δικιά τους σιδηροδρομική γραμμή, χωρίς ωστόσο να κινούνται τρένα σε αυτή. Στο Transport Tycoon, όχι μόνο οι αντίπαλες εταιρίες ακολουθούν τους ίδιους κανόνες με εσάς, αλλά μπορείτε να τσεκάρετε ανά πάσα στιγμή όλες τις δραστηριότητές τους. Μπορείτε ακόμη και να κάνετε κλικ πάνω σε ένα δικό τους μεταφορικό μέσο και να





Εταιρία
Microprose
Υπολογιστές
IBM ΚΑΙ ΣΥΜΒΑΤΟΙ
Τύπος
Strategy

μάθετε το δρομολόγιό του. Τέλος, στο Railroad Tycoon, οι πόλεις αναπτύσσονταν μόνες τους, καθώς εσείς μεταφέρατε σε αυτές αγαθά. Αν και το ίδιο συμβαίνει και στο Transport Tycoon, έχετε κάπως καλύτερο έλεγχο. Συγκεκριμένα, μπορείτε να πληρώσετε για διαφημιστικές καμπάνιες, έτσι ώστε να προσκαλέσετε κόσμο να μετακομίσει σε μια πόλη. Επίσης, μπορείτε να χρηματοδοτήσετε την κατασκευή μεγάλων κτιρίων κ.ά. Αν όμως δεν αρκούν όλα τα παραπάνω, ως σημαντικές διαφορές του Railroad Tycoon με το Transport Tycoon μπορούμε να αναφέρουμε ότι στο δεύτερο υπάρχει και link-up option, με την οποία μπορείτε να συνδεθείτε μέσω modem ή σειριακής σύνδεσης με κάποιο φίλο σας και να παίξετε head-to-head.

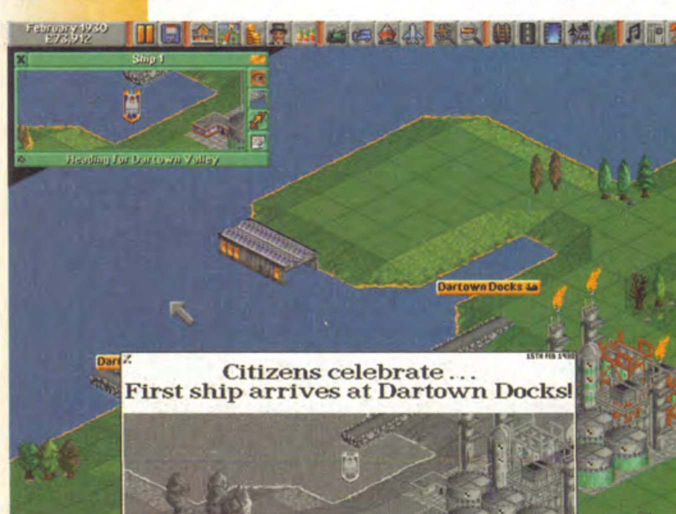
Εως εδώ λοιπόν παρατηρούμε ότι το Transport Tycoon αποτελεί βελτιωμένη έκδοση του Railroad Tycoon, με σαφείς επηρεασμούς ως προς το γραφικό περιβάλλον από το Sim City 2000. Μπορεί αυτό να αφαιρεί κάτι από τον τομέα πρωτοτυπία, ωστόσο αυτό δεν είναι το ζητούμενο στο παιχνίδι. Ας δούμε λοιπόν αναλυτικότερα τα στοιχεία του παιχνιδιού.

Στην αρχή κάθε παιχνιδιού πρέπει να ορίσουμε το όνομα της εταιρίας, το δικό μας, καθώς και να δημιουργήσουμε το πρόσωπο που μας εκφράζει. Πρέπει εξάλλου να ορίσουμε διάφορες παραμέτρους, οι οποίες σχετίζονται με τα ονόματα των πόλεων (αμερικανικές/ευρωπαϊκές), τον τρόπο μέτρησης των αποστάσεων (χιλιόμετρα/μίλια), το επίπεδο δυσκολίας και διάφορες άλλες. Επειτα από όλα αυτά, θα βρεθούμε αντιμέτωποι με μια μεγάλη έκταση εδάφους. Μάλιστα, αν και δεν διαφέρει πάρα πολύ από το Sim City 2000, αισθανόμαστε ότι ο χώρος είναι πολύ μεγαλύτερος από ό,τι σε αυτό. Βέβαια, υπάρχουν και ειδικές λειτουργίες zoom in/zoom out, με τις οποίες μεγεθύνουμε και σμικρύνουμε την εικόνα. Το θετικό είναι ότι, ακόμα και σε μεγάλη σμίκρυνση, το παιχνίδι είναι playable και όλα τα σημαντικά στοιχεία του είναι ευδιάκριτα. Κατά το ξεκίνημα, θα δείτε ότι όλη η περιοχή αποτελεί-













ται από μεγάλες πόλεις ή μικρότερα χωριά, καθένα από τα οποία διαθέτει το δικό του αυτόνομο οδικό δίκτυο και δεν έχουν καμία σύνδεση μεταξύ τους. Επίσης υπάρχουν φάρμες, εργοστάσια, ορυχεία, μεταλλεία και άλλα. Είναι τυχαία τοποθετημένα επάνω στη γη και έχουν επίσης τυχαίο όγκο παραγωγής.

Η αποστολή σας είναι σχετικά απλή. Θα πρέπει να συνδέσετε όλα τα παραπάνω μεταξύ τους. Ωστόσο, αυτό, αν και ακούγεται απλό, στην πράξη δεν είναι. Στην πραγματικότητα, απαιτείται αρκετή δουλειά, με πολλή προσοχή, υπομονή, προγραμματισμό και λογική. Στα ανωτέρω βέβαια, προσθέστε και μια φωτογραφική μνήμη. Μπορείτε, ωστόσο, να "κλείσετε" για κάποιο διάστημα τους ανταγωνιστές, έτσι ώστε να κάνετε τις κινήσεις που θέλετε, χωρίς το φόβο των ανταγωνιστών (π.χ. να φτιάξετε μία σιδηροδρομική γραμμή χωρίς, κατά τη διάρκεια της κατασκευής, να πάει κάποιος αντίπαλος και να φτιάξει ένα αεροδρόμιο εκεί όπου εσείς θα βάζατε το σταθμό προορισμού).

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα από τα καλύτερα strategy που κυκλοφορούν, το οποίο "παντρεύει" δύο από τις μεγαλύτερες επιτυχίες του παρελθόντος.

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΗΧΟΣ	84
ΑΝΤΟΧΗ	92
GAMEPLAY	96

91%

Ενα από τα σημαντικά στοιχεία του παιχνιδιού είναι το interface που διαθέτει. Είναι πολύ ανώτερο, όχι μόνο από το Sim City 2000, αλλά και από πολλά παιχνίδια που υιοθετούν ένα windows-like περιβάλλον (δεν είναι σίγουρα πολλά). Για παράδειγμα, κάθε παράθυρο που ανοίγουμε είναι full interactive συνεχώς. Εάν, για παράδειγμα, δημιουργήσουμε ένα δρομολόγιο λεωφορείου μεταξύ τριών πόλεων και, για κάποιο λόγο, θέλουμε να παρακολουθήσουμε την πορεία του για τον πρώτο μήνα λειτουργίας του, μπορούμε είτε να το παρακολουθούμε μέσα από την κανονική οθόνη του παιχνιδιού είτε απλώς να επιλέξουμε το μικρό drag window





με το σύμβολο του λεωφορείου. Τώρα μπορούμε να συνεχίσουμε να παρακολουθούμε άλλες δραστηριότητες στο παιχνίδι, καθώς το λεωφορείο μας εμφανίζεται συνεχώς στο ειδικό παράθυρο που έχει ανοίξει και μπορούμε έτσι να παρακολουθούμε όλη την πορεία του. Τι γίνεται όμως εάν, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, διαπιστώσουμε ότι κάποιο λεωφορείο από αντίπαλη εταιρία έχει υποσκελίσει το δικό μας, το οποίο δεν έχει το αναμενόμενο κέρδος. Απλώς, με την ίδια διαδικασία θα ανοίξουμε ένα παράθυρο όπου θα εμφανίζεται συνεχώς το λεωφορείο της αντίπαλης εταιρίας, μαζί με όλα τα συνοδευτικά στοιχεία. Ετσι, θα δούμε εάν είναι κερδοφόρο, ποια διαδρομή ακολουθεί και άλλα στοιχεία, τα οποία θα μας βοηθήσουν να φτιάξουμε το δικό μας δίκτυο. Φυσικά, το ίδιο ισχύει και για τα άλλα μεταφορικά μέσα (αεροπλάνα, τρένα, πλοία). Το ίδιο βέβαια συμβαίνει και στις εφημερίδες!!! Ενώ, λοιπόν, στο Railroad Tycoon εμφανίζονταν κατά διαστήματα διάφορα πρωτοσέλιδα εφημερίδων, τα οποία σας ενημέρωναν για τα επιτεύγματα άλλων εταιριών, στο Transport Tycoon έχουμε τη δυνατότητα, εκείνη ακριβώς τη στιγμή κατά την οποία εμφανίζεται το πρωτοσέλιδο και αναφέρει την άνοδο των κερδών μιας εταιρίας, να κάνουμε κλικ σε αυτό και αυτομάτως να μεταφερθούμε στο ειδικό παράθυρο με τον οικονομικό απολογισμό της εταιρίας. Επίσης, αν διαπιστώσουμε ότι κάποια εταιρία κατασκεύασε ένα αεροδρόμιο σε κάποια περιοχή και έχει άμεσα κέρδη, μπορούμε αμέσως να κάνουμε και εμείς το ίδιο και να εκμεταλλευτούμε την ευκαιρία. Τέλος, όλα τα παράθυρα με πληροφορίες στο Transport Tycoon λειτουργούν real time και όλα τα ποσά μεταβάλλονται ανά πάσα στιγμή.

Το Transport Tycoon είναι ένα παιχνίδι, τις δυνατότητες του οποίου σίγουρα δεν μπορείς να περιγράψεις μέσα σε ένα review τεσσάρων σελίδων. Αν σας αρέσουν τα παιχνίδια Sim City και Railroad Tycoon, το Transport Tycoon σίγουρα θα σας γοητέψει. Η σημασία που έχει δοθεί στη λεπτομέρεια είναι πολύ καλή και πραγματικά θα εκπλήξει ακόμα και τους φανατικούς του Sim City 2000. Οταν θα ξεκινήσετε το παιχνίδι, θα εντυπωσιαστείτε από την ποιότητα και τη λεπτομέρεια που το χαρακτηρίζουν. Το πιο σημαντικό είναι ότι κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ποτέ δεν ξέρετε ποια θα είναι η επόμενη κίνηση.



Αυτό διότι ποτέ δεν ξέρετε τι πρόκειται να ανακύψει αμέσως μετά, ένα αεριωθούμενο αεροπλάνο, ένα σύγχρονο ferry ή μία υπερταχεία. Είναι μία από τις εκπλήξεις του παιχνιδιού.

Το Transport Tycoon είναι ένα ακόμα classic από τη Microprose, η οποία δείχνει ότι ξέρει ακόμα να φτιάχνει πολύ καλά strategy παιχνίδια, αν και δεν συμμετέχουν σε αυτά ο πιο ειδικός της σε αυτόν τον τομέα, Sid Meier. ■

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ


386 και άνω.


4MB RAM.


20MB στο σκληρό δίσκο.


VGA 640x480 με 256 χρώματα.

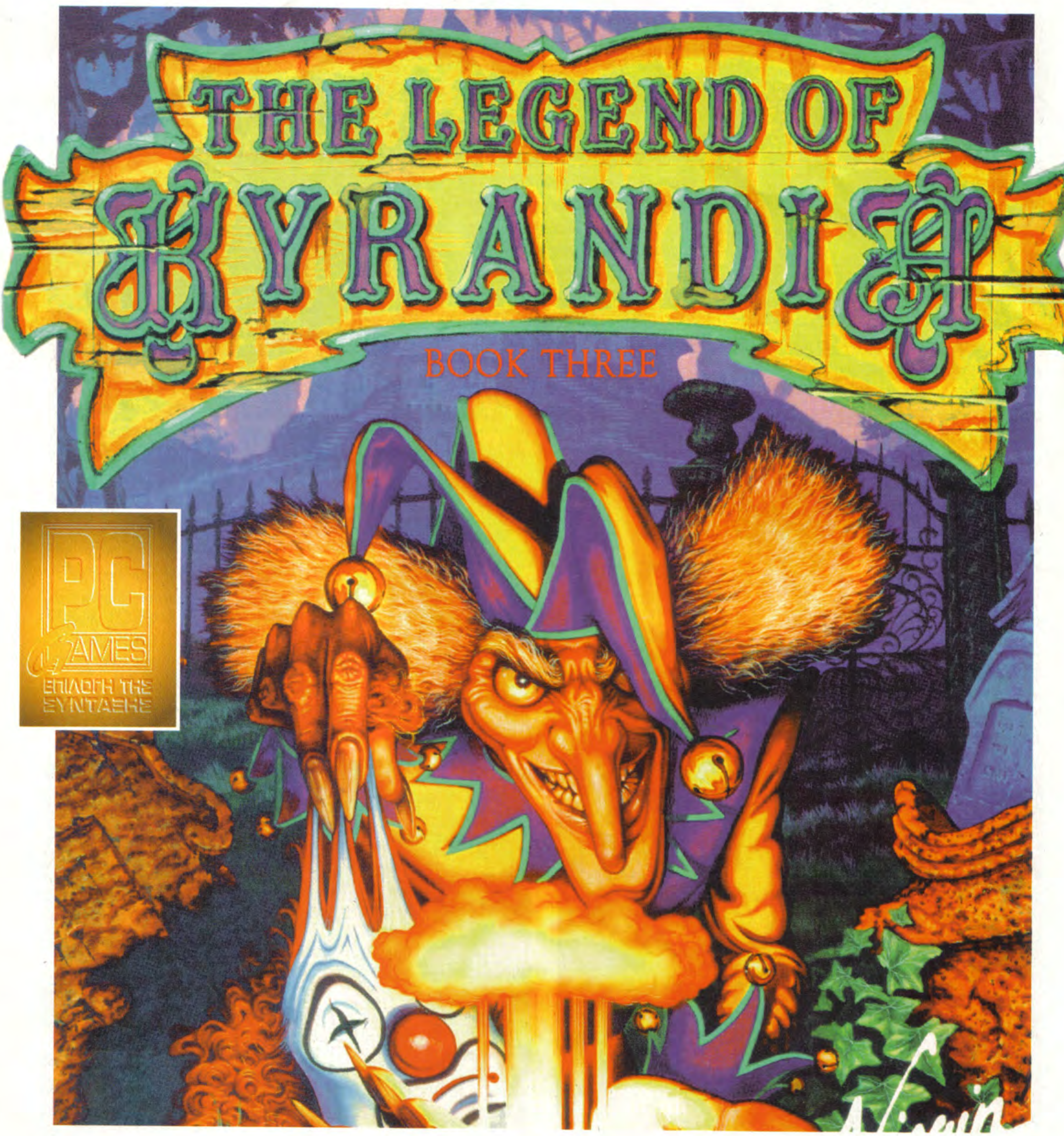

Διατίθεται σε 2 δισκέτες 1.44. Αντιπροσωπία/Διάθεση Plotline.





ADVENTURE
REVIEW

ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ



ADVENTURE REVIEW

ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

Ομολογώ ότι το KYRANDIA 2 δεν ήταν αυτό που περίμενα. Ημουν, λοιπόν, επιφυλακτικός όταν άκουσα για το KYRANDIA 3 και πολύ πιο επιφυλακτικός όταν ξεκίνησα να παίζω. Μα, να χειρίζεσαι τον "κακό" της ιστορίας; Μέχρι που, μετά από ελάχιστο χρονικό διάστημα ενασχόλησης μαζί του, το adventure ξεδίπλωσε όλες τις αρετές του. Ομολογώ ότι με θάμπωσε. Με τόσο έξυπνο, πνευματώδες και περίτεχνα μεστό adventure έχω χρόνια να παίξω. Ανεπιφύλακτα το καλύτερο της σειράς.

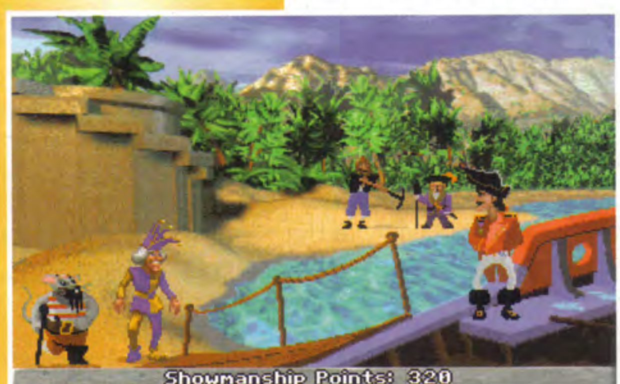
• του Αντρέα Τσουρινάκη

ΕΤΑΙΡΙΑ
WestWood Studios/Virgin
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί με CD drive
ΤΥΠΟΣ
3-D graphics, animated adventure
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο

Στο KYRANDIA 1 ήσουν ο Brandon και έπρεπε να σταματούσες το βασιλικό γελωτοποιό και "κακό" μάγο Malcolm από την τεράστια καταστροφή που είχε σκοπό να προκαλέσει στη γη της Kyrandia. Στο τέλος της περιπέτειας τιμώρησες το δολοφόνο των γονιών σου, μετατρέποντάς τον σε ένα πέτρινο άγαλμα και μπήκες επικεφαλής του θρόνου. Στο KYRANDIA 2 παίρνεις το ρόλο της Zanthia, της νεαρής γυναίκας αλχημίστριας και μάγου που προσπαθεί να φτάσει στο κέντρο της Γης, αφού μόνο εκεί βρίσκεται η αιτία των καταστροφών που έχουν ενσκήψει στην ευρύτερη περιοχή της Kyrandia. Ας περάσουμε όμως στο τρίτο επεισόδιο της σειράς.

ΣΕΝΑΡΙΟ

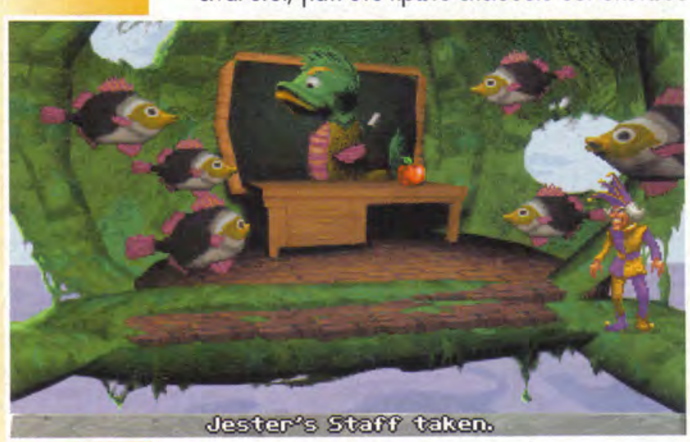
Εσύ χειρίζεσαι τον Malcolm, τον επίσημο γελωτοποιό της βασιλικής οικογένειας, αλλά και με βασιλικό αίμα στις φλέβες σου. Στο τέλος του δεύτερου της σειράς και στην αρχή του τρίτου, αυτού δηλαδή του επεισοδίου, βλέπεις την ίδια σκηνή. Μία ξαφνική και πολύ βίαιη καταιγίδα πλήττει την περιοχή γύρω από το παλάτι-κάστρο. Ενας κεραυνός κτυπά το πέτρινο άγαλμα του Malcolm και λύνει τα μάγια. Ο Malcolm επιστρέφει στη ζωή και αυτή τη φορά θα ζήσεις όλη την ιστορία από τη δική του σκοπιά. Δολοφόνησε πραγματικά τους βασιλείς, γονείς του Brandon, όπως τον κατηγορούν; Και αν είναι έτσι, γιατί στο πρώτο επεισόδιο δεν σκότωσε



Μεταμορφώνοντας έναν πειρατή σε ποντικό πείθεις για τις μαγικές σου δυνάμεις.



Πρέπει να χάνεις στην τρίλιζα για να σε αφήνει η βασίλισσα!!!



Στο πανεπιστήμιο των ψαριών.



Ενεργοποιώντας τα αγάλματα-γάτες ελευθερώνεις το νησί από τη κυριαρχία των σκύλων!



Χαλώντας το σύστημα μεταφοράς μπορείς να πας στον κάτω κόσμο.

τον Brandon, όταν δυο - τρεις φορές είχε την ευκαιρία και μάλιστα χωρίς κανέναν κίνδυνο;

Η περιπέτεια χωρίζεται σε πέντε υποενότητες. Στην πρώτη από αυτές, αν φυσικά ενεργήσεις σωστά διαφορετικά μπορείς να συνεχίσεις το παιχνίδι "χάνοντας" την πληροφορία αυτή, θα μάθεις την άποψη του Malcolm, μέσα από ένα ιδιαίτερα αποκαλυπτικό διάλογο με το φάντασμα της νεκρής βασίλισσας Κατερίνας. Ο Malcolm υποστηρίζει ότι είναι αθώος και ότι υπαίτιος είναι το "enchanced knife". Στην ερώτηση-απορία της νεκρής βασίλισσας: "Μα, τα δικά σου χέρια κρατούσαν το μαχαίρι όταν μας σκότωνε", έρχεται μια μοναδικής ομορφιάς απάντηση, που παραπέμπει στις κινεζικές θεωρίες για την "πραγματικότητα" που βλέπουμε. Απαντά, λοιπόν, ο Malcolm: "Μα, εγώ εκείνη τη στιγμή προσπαθούσα να αποτρέψω το enchanced knife τραβώντας το και όχι σπρώχνοντάς το, όπως εσείς νομίζετε." Λέει την αλήθεια ή όχι; Κυνηγημένος από τον Brandon και τον Kallak φεύγει από τη γη της Kyrandia, προσπαθώντας να φτάσει στον κάτω κόσμο, όπου θα βρει τη δικαίωσή του από το νεκρό βασιλιά William που είναι και ξάδελφός του! Ο πιο πρωτότυπος, λοιπόν, ήρωας των adventure games, σε ένα μοναδικό ρόλο διανθισμένο με ένα εκπληκτικό χιούμορ. Και μόνο παρακολουθώντας την εισαγωγή, όπου βλέπεις πώς μεγάλωσε και το συνεχή αγώνα του ανάμεσα στο καλό και το κακό, φτάνει να γελάς για δυο-τρεις μέρες. Αυτό όμως που εντυπωσιάζει είναι η ανατρεπτική βασική σεναριακή ιδέα (το να κρατά κάποιος μαχαίρι τη στιγμή που σκοτώνεται ένας άλλος από το μαχαίρι αυτό, δεν σημαίνει ότι είναι και ο δολοφόνος!) και η συνολική πληρότητα του σεναριακού υλικού. Είναι το πιο δεμένο, το πιο μεστό από όλα τα adventure της σειράς και όλα αυτά δοσμένα με έναν πανέξυπνο τρόπο. Ο Malcolm είναι ο κακός ή το "πειραχτήρι", αν θέλετε. Ε, και εσείς, λοιπόν, πρέπει να ενεργείτε ανάλογα. Οταν δείτε κάποιον, καρφιτσώστε τον (βίτσιο κι αυτό!), πείτε του άφθονα ψέματα, γαργαλίστε τον, κάντε του ό,τι πιο διαβολικό χωράει το μυαλό σας. Σημειώστε το όνομα του δημιουργού του, γιατί πραγματικά αξίζει πολλά: Rick Gush.





Διάφοροι τρόποι για να περάσεις τον καταρράκτη.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του είναι εξαιρετικά και δείχνουν με τον καλύτερο δυνατό τρόπο γιατί

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα πραγματικά κορυφαίο σε όλους τους τομείς adventure. Εξαιρετική δράση, γρίφοι που λύνονται με δύο ή τρεις τρόπους, εκπληκτική μουσική, μοναδικό χιούμορ, σπουδαία γραφικά. Αν θέλετε ένα adventure που θα σας ψυχαγωγήσει, αγοράστε το KYRANDIA 3. Είναι εκπληκτικό.

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΧΙΟΥΜΟΡ	92
ΜΟΥΣΙΚΗ	94
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	86
ΔΡΑΣΗ	90

92%

ADVENTURE REVIEW



Η εκδοχή σου για το ποιος σκότωσε τη βασιλική οικογένεια.



Ενας τρόπος να φτιάξεις το σάντουιτς.



Προτού περάσεις στον κάτω κόσμο.



Φτιάχνοντας και παίρνοντας γάλα.

τα ζωγραφιστά γραφικά, με την πολυχρωμία που διαθέτουν, είναι αξεπέραστα. Το install στην αρχή "τεστάρει" τη δύναμη του μηχανήματός σας (386, 486 κ.λπ.) καθώς και την ταχύτητα της κάρτας γραφικών, που οπωσδήποτε πρέπει να διαθέτει 1MB μνήμης.

Ετσι, βλέπουμε την εισαγωγή που είναι δουλεμένη με το 3-D studio και είναι πραγματικά σπουδαία. Πολύ καλό είναι και το animation σε όλη την περιπέτεια, ενώ για μια φορά ακόμη θα τονίσω ότι την "καθαρότητα" των γραφικών και τη ζωντάνια των χρωμάτων που έχει επιτύχει η Westwood Studio δεν τη φθάνει καμία άλλη εταιρία.

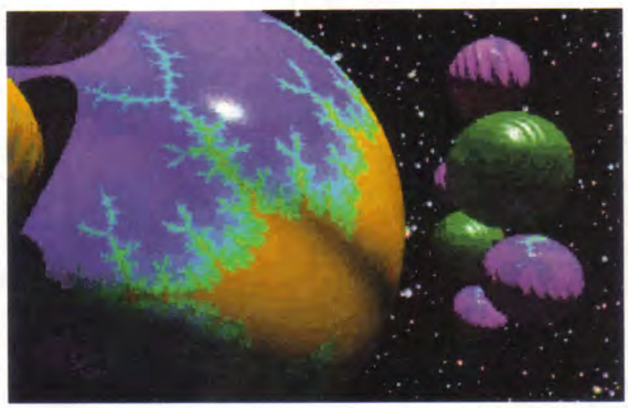
Η μουσική του ξαφνιάζει. Διαθέτει όλα τα είδη: Techno, House, Jazz. Πραγματικά θα σας τρελάνει! Μερικά μουσικά κομμάτια-μοτίβα αναδεικνύουν μία απίθανη αρμονία. Είναι η πιο πρωτότυπη μουσική επένδυση που έχω ακούσει σε adventure. Σίγουρα η πιο νεανική, αφού σε αυτήν η σημερινή νεολαία θα βρει τα πραγματικά της ακούσματα. Ρυθμός, μελωδία και "μπιτ", πολλά "μπιτ"!

Ο χειρισμός του είναι σε γενικές γραμμές ο ίδιος με αυτόν που έχουμε δει στις άλλες παραγωγές της εταιρίας.

Η οθόνη χωρίζεται σε δύο βασικά μέρη. Το παράθυρο των γραφικών καταλαμβάνει ολόκληρη την οθόνη. Το inventory δεν φαίνεται σε αυτά τα "full-size" γραφικά. Μεταφέροντας τον κέρσορα στο κάτω μέρος της οθόνης, εμφανίζεται ένα ειδικό παράθυρο-μπάρα, το οποίο καταλαμβάνει τα 2/7 της οθόνης.

Σε αυτό υπάρχει το OPTIONS, οι δέκα θέσεις-υποδοχές του INVENTORY, η ειδική ανάγλυφη θέση για το jester staff (όταν τον βρεις) και το περιβόητο MOODOMETER (δείχνει τη διάθεσή σου και ρυθμίζεις αν λες αλήθεια/nice, ψέματα/lying ή "είσαι στα κανονικά σου", κάτι δηλαδή ανάμεσα στο κακό και το καλό). Οταν βρίσκεσαι σε κάποια οθόνη, στο κάτω μέρος εμφανίζεται η ονομασία της τοποθεσίας. Αν θέλεις να πάρεις κάτι, απλά κάνεις κλικ σε αυτό και το παίρνεις. Μόλις το πάρεις, εμφανίζεται και το όνομα του αντικειμένου. Προκειμένου να χρησιμοποιήσεις ένα αντικείμενο σε κάποιον, το παίρνεις από το inventory σου και το κάνεις κλικ πάνω του. Ετσι, αν είναι να γίνει κάτι, θα γίνει. Στο OPTIONS υπάρχουν τα LOAD /SAVE /DELETE/GAME CONTROLS/AUDIO CONTROLS και QUIT.

Στο GAME CONTROLS ρυθμίζεις την ταχύτητα κίνησης του χαρακτήρα και τη γλώσσα (αγγλικά κ.λπ.), ενώ στα TALK INTERRUP-





Οι ψυχεδελικοί κόσμοι του καταρράκτη.



Προτού σε εξορίσουν στο τέλος του κόσμου οι Brandom και Kallak.



Εδώ μαθαίνεις να ενεργοποιείς τα αγάλματα-γάτες.

TION διακόπτεις το speech και στο DIALOGUE TEXT εμφανίζεται το speech και σε κείμενο, οπότε ξεκινάς και άσχετα με τα saves είναι πάντα off. Γι' αυτό κάθε φορά που ξαναπαίζεις το πρόγραμμα, η πρώτη σου δουλειά θα είναι να τα βάζεις ON. Αυτό θεωρώ και το πιο αρνητικό σημείο στο χειρισμό του. Κανονικά ένα save έπρεπε να κρατά και τις πληροφορίες αυτές. Στο AUDIO CONTROL, κάνοντας ON το MELIUM MODE, αλλάζει τελείως η φωνητική απόδοση, μια ιδιοτροπία των κατασκευαστών.

Οθόνες πάνω, κάτω, αριστερά ή δεξιά αλλάζεις μετατρέποντας τον κέρσορα στο αντίστοιχο βέλος κίνησης. Προσοχή, όμως! Αρκετές φορές υπάρχει κάποιο άνοιγμα στην οθόνη, στο οποίο κάνοντας κλικ, μπαίνεις μέσα, χωρίς ο κέρσορας να δείχνει αντίστοιχη κατεύθυνση.

Τέλος, κάτω από το Jester Staff θα εμφανίζονται οι πόντοι σας. Ναι! Το παιχνίδι έχει σκορ αλλά τι σκορ; Βραβεύει μια σειρά πράξεων (συνήθως κακών), άσχετα με το αν θα τελειώσεις ή όχι την περιπέτεια. Κλέβεις, παίρνεις πόντους. Λες ψέματα, παίρνεις πόντους. Και άλλα τέτοια...



Με τον Darm και τον Δράκο, πάντα μεταμφιεσμένος.



Ετσι αποδράς από την πρώτη φυλακή.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ ΔΡΑΣΗ-ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρά του είναι φανταστική. Επειδή όταν ξεκίνησα να παίζω είχα κολλήσει σε ένα επίπεδο πριν το Underworld, αναγκάστηκα να παίξω μαζί του δυο-τρεις φορές και κάθε φορά ανακάλυπτα νέα στοιχεία. Οι γρίφοι του είναι πανέξυπνοι και όλοι σχεδόν λύνονται με περισσότερους του ενός τρόπους. Για παράδειγμα, στο Underworld πηγαίνεις με τρεις διαφορετικούς τρόπους, σάντουιτς βρίσκεις με δύο διαφορετικούς τρόπους κ.λπ. Το πιο δύσκολο σημείο της περιπέτειας; Μα νομίζω το maze που είχε στο island of cats. Σημειώστε, λοιπόν: Από τους πειρατές στο σκύλο πας με WEST, EAST, EAST. Από το σκύλο στα αγάλματα των γατών πας με WEST, WEST (ή EAST), EAST, NORTH (ο FLUFFLY), EAST. Από τα αγάλματα των γάτων στο σκύλο πας με EAST, NORTH, EAST, WEST, EAST. Από το σκύλο στην παραλία πας με EAST, WEST, EAST, NORTH, NORTH. Φυσικά, σε κάθε οθόνη κόβεις τα κατάλληλα δέντρα με το machete. Για να φωτίσεις στο σκοτεινό δωμάτιο σπηλιά, πρέπει να κόψεις όλα τα φυτά σε μια οθόνη της ζούγκλας (δηλαδή να λειτουργούν και οι 3 διευθύνσεις). Στο ENDS OF EARTH για να φύγεις πάρε μια ασφάλεια ζωής και δοκίμασε όλους τους συνδυασμούς ανά δύο των άλλων αντικειμένων. Ο ένας από τους δύο τρόπους διαφυγής που υπάρχουν είναι: Πάρε ομπρέλα και πέδιλα. Μπες στο πρώτο δεξιά βαρέλι. Φόρα/βάστα την ομπρέλα και κάνε κλικ στο βράχο που βρίσκεται κάτω από εσένα. Πρόσεξε το βράχο από κάτω και όχι στο νερό. Φόρα τα πέδιλα, αφού βγάλεις την ομπρέλα. Τώρα κάνε κλικ τη δεξιά καμπύλη του Bungee strap στον αριστερό γάντζο στο βράχο. Περνάς απέναντι. Βγάλε τα πέδιλα και μπες στη σπηλιά. Αν έχεις μπει στις δύο πιο πάνω και πιο εύκολα προσβάσιμες σπηλιές, σε αυτήν θα είναι η έξοδος.



Μεταμφιεσμένο δεν σε αναγνωρίζει η Zanthia.



Ο Πήγασος που τελικά αποκαλύπτεται ότι είναι μια μεταμόρφωση της Zanthia!



Για να πάρεις τη στολή του μίμου πρέπει να τον στείλεις στα λουτρά.

Προσωπικά, δεν έχω δει άλλο adventure με τόσο πολλούς εναλλακτικούς γρίφους όπως το KYRANDIA 3. Οσο πιο πολύ παίζετε μαζί του τόσο πιο πολλά θα ανακαλύπτετε.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας κάνε κλικ στο ανοικτό συρτάρι αλλά και στα διάφορα μέρη τριγύρω. Σε ενδιαφέρουν πρόκες (ίσιες ή λυγισμένες), δερμάτινες μπότες και άδειες φιάλες. Οταν βρεις πρόκα, κάνε την κλικ πάνω στο σκίουρο (8 low life points). Πήγαινε αριστερά. Αν έχεις μία λυγισμένη πρόκα, κάνοντάς την κλικ πάνω στην πόρτα ισιώνει. Φύγε νότια. Κάνε διπλό κλικ στην τηλεμεταφορά. Βγαίνεις στη μέση του χωριού σας. Κάνε κλικ μία ίσια πρόκα στην κλειδαριά του πιο νότιου στα δεξιά σπιτιού (+8 common thug points). Μπες μέσα. Προχώρησε στην πόρτα βόρεια. Κάνε κλικ στο ροζ (τρίτο από πάνω) συρτάρι. Παίρνεις το Nut-on-a-string. Κάνε κλικ το Nut-on-a-string σε μια λυγισμένη πρόκα. Φτιάχνεις ένα Bent nail-on-a-string +10 macgyver points!!). Κάνε κλικ στη γωνία του κρεβατιού σου που βρίσκεται προς το μέρος σου. Βρίσκεις και παίρνεις το jester staff. Βάλ' το στην ειδική ανάγλυφη θέση. Κάνε διπλό κλικ στο βιβλίο-άλμπουμ πάνω στο τραπέζι. Περιέχει όλη τη βασιλική οικογένεια. Αν θέλεις κάνε κλικ στο κρεβάτι για να τον δεις να κοιμάται. Κάνε κλικ για να σηκωθείς και βγες έξω τελείως στο χωριό. Μπες στο πιο βορινό σπίτι. Είναι το Fish Cream Parlour και είναι γεμάτο κόσμο. Βγες έξω και στο αριστερό σπίτι (δίπλα στην τηλεμεταφορά) κάνε κλικ στην πόρτα μία ίσια πρόκα (+5 common thug points). Παραβιάζεις την πόρτα. Μπες μέσα. Κάνε κλικ μια πρόκα (και λυγισμένη ακόμα) στην πόρτα. Την ξεκλειδώνεις. Μπες μέσα. Εδώ στο νερό μπορείς να γεμίσεις τις φιάλες με νερό. (Το ίδιο κάνοντάς τις κλικ και στο γιγαντιαίο βάτραχο). Πρόσεξε το χαλί. Κάνε κλικ στο πράσινο και κόκκινο μήλο πάνω στο χαλί. Τηλεμεταφέρεσαι στη σπηλιά του Darm. Αυτός σε αναγνωρίζει και σε στέλνει αυτόματα πίσω. Βγες τελείως έξω στο χωριό. Μπες στην τηλεμεταφορά (+5 commuter points). Σε πιάνει ο Herman που τώρα έχει γίνει σερίφης. Πάρε μία πρόκα και κράτα την στον κέρσορα χωρίς να την αφήσεις στο inventory σου. Η συνέχεια επί της οθόνης σας. ■

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ


Απαιτεί 386DX/33MHz.


4MB RAM και 580K της βασικής μνήμης ελεύθερα. Συνιστάται NOEMS μνήμη.


Τουλάχιστον 10MB στο σκληρό δίσκο.


VGA κάρτα με 1MB μνήμη. Υποστηρίζει όλες τις γνωστές κάρτες μουσικής.


Το πακέτο που περιλαμβάνει 1 CD μας παραχώρησε το κατάστημα VERTIGO.



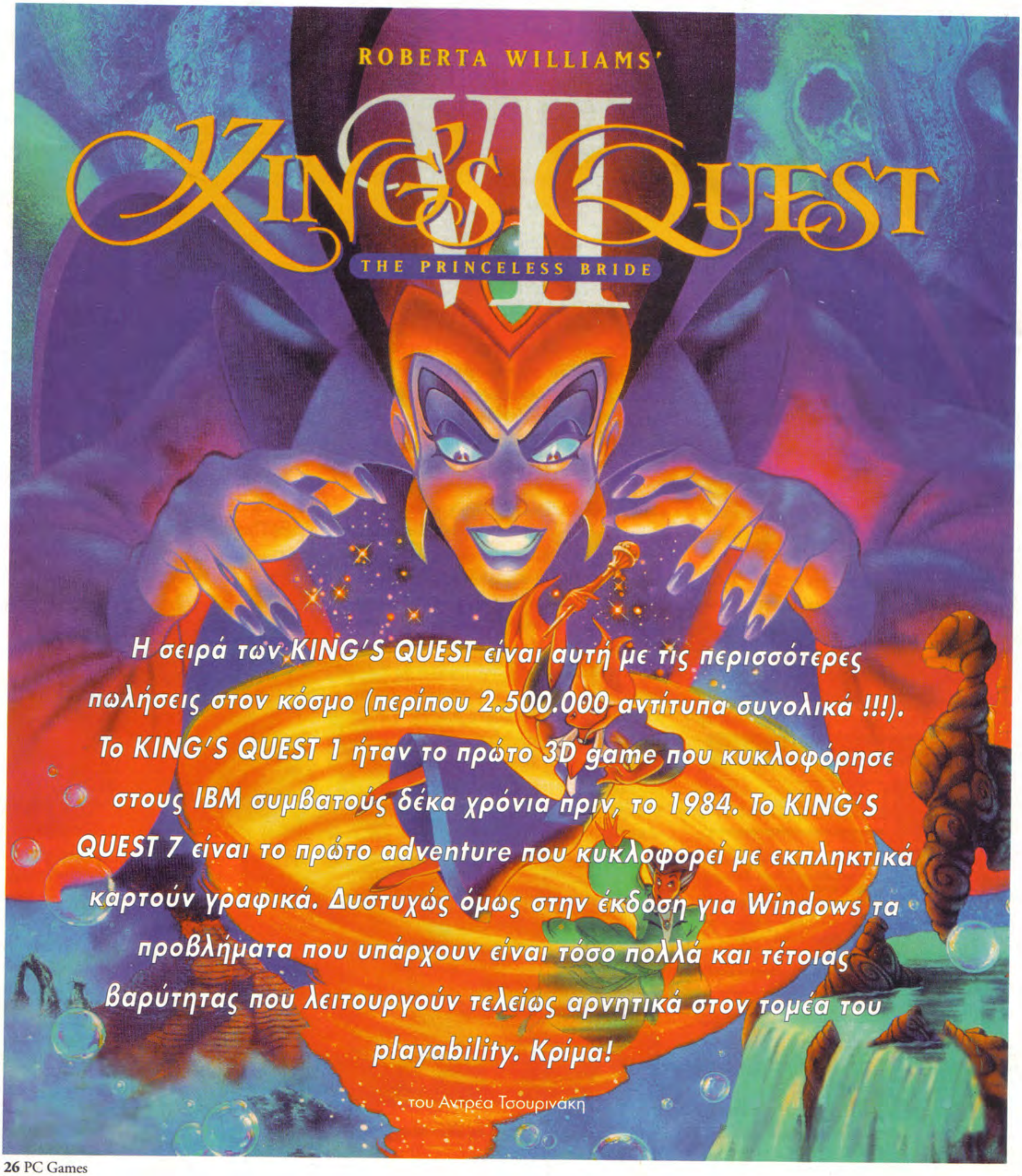
Ενας άλλος τρόπος να πας στον κάτω κόσμο.



Μετά την απόδραση αν σε πιάσουν σπας πέτρες!

ADVENTURE REVIEW

ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ



Η σειρά των KING'S QUEST είναι αυτή με τις περισσότερες πωλήσεις στον κόσμο (περίπου 2.500.000 αντίτυπα συνολικά !!!). Το KING'S QUEST 1 ήταν το πρώτο 3D game που κυκλοφόρησε στους IBM συμβατούς δέκα χρόνια πριν, το 1984. Το KING'S QUEST 7 είναι το πρώτο adventure που κυκλοφορεί με εκπληκτικά καρτούν γραφικά. Δυστυχώς όμως στην έκδοση για Windows τα προβλήματα που υπάρχουν είναι τόσο πολλά και τέτοιας βαρύτητας που λειτουργούν τελείως αρνητικά στον τομέα του playability. Κρίμα!

• του Αντρέα Τσουρινάκη

ADVENTURE
REVIEW

ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

Αρχικά, δεν είχα σκοπό να κάνω παρουσίαση του εν λόγω παιχνιδιού σε αυτό το τεύχος. Οσοι διαβάσατε τη στήλη UPDATES στο τεύχος αυτό, έχετε διαπιστώσει ότι η άποψή μου είναι αρνητική για τη συγκεκριμένη έκδοση. Κατόπιν όμως της επιμονής του αρχισυντάκτη μας και της φοβερής πειστικότητας των επιχειρημάτων του για την ανάγκη κάλυψης της επικαιρότητας (θα σε μαστιγώσω κ.λπ.), προέκυψε η παρουσίαση αυτή. Ας πάρουμε όμως τα πράγματα με τη σειρά.

ΕΤΑΙΡΙΑ
Sierra
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί, με CD-DRIVE
ΤΥΠΟΣ
3-D cartoon graphics, animated adventure
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο/Ανώτερο

ΣΕΝΑΡΙΟ

Το KING'S QUEST 7 αποτελεί κατά κάποιον τρόπο τη συνέχεια της ιστορίας που εξελίχθηκε στο K.Q.4. Είναι, άραγε, τυχαίο που και τα δύο αυτά είναι μάλλον τα κορυφαία στον τομέα της δράσης;

Η ιστορία ξεκινάει με τη βασίλισσα Valamice και την πριγκίπισσα Rosella να κάνουν μία βόλτα στο δάσος. Ενώ η Valamice προσπαθεί να πείσει την 20χρονη κόρη της ότι είναι καιρός να παντρευτεί, ξαφνικά ένα ξωτικό δημιουργεί μια χρονοδίνη σε μία λιμνούλα. Η Rosella βλέπει σε αυτήν ένα κάστρο και έναν πανέμορφο νεαρό, αλλά τελικά καταλήγει στα χέρια του βασιλιά των Trols. Η βασίλισσα Valamice πηδάει και αυτή στη χρονοδίνη, στην προσπάθειά της να σώσει την κόρη της. Αυτά σε πρώτη ανάγνωση.

Πίσω από όλη αυτήν την ιστορία κρύβεται η κακιά Malicia, αδελφή της βασίλισσας της περιοχής Etheria. Οι βασιλείς της Etheria είναι οι πραγματικοί γονείς του νεαρού Edgar. Τον θυμάστε αυτόν τον ασχημομούρη και καμπούρη παραγιό της κακιάς μάγισσας Lollotte από το K.Q.4, με τον οποίο προέκυψε έρωτας -με την πρώτη ματιά που λένε-, όταν η Rosella του ξανάδωσε την πραγματική του μορφή; Ε, λοιπόν, στην ιστορία μας θα παρακολουθήσετε την προσπάθεια του Edgar να γυρίσει στην Etheria, τον αγώνα της Valamice να βρει την κόρη της και την προσπάθεια της Rosella να λύσει τα μάγια της πανούργας Malicia. Φυσικά, η ιστορία μας δεν μπορεί παρά να έχει αίσιο τέλος, αφού ο Edgar και η Rosella θα αποφασίσουν να ζήσουν για πάντα μαζί.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του K.Q.7 στηρίζονται και ακολουθούν την τεχνική των καρτούν, η οποία έχει όχι μόνο οπαδούς αλλά και πολέμιους. Προσωπικά, έμεινα γοητευμένος από τα γραφικά και το animation, για την κατασκευή των οποίων έχουν χρησιμοποιηθεί τέσσερα διαφορετικά στούντιο, το ένα μάλιστα με Ρώσους προγραμματιστές!!! Συνολικά, στην παραγωγή αυτή έχουν απασχοληθεί περισσότεροι από 150 προγραμματιστές, σχεδιαστές, μουσικοί κ.λπ. (!) και το αποτέλεσμα είναι τόσο σπουδαίο που συχνά νομίζεις ότι παρακολουθείς κινούμενα σχέδια στην τηλεόραση ή τον κινηματογράφο.



Το σχεδιάγραμμα δείχνει πώς φτιάχνεις "καθαρό νερό".



Η ωραιότερη ίσως εικόνα του KQ7, μια πανδαισία χρωμάτων.



Ο χαζός έχει πάρει τα γυαλιά του ποντικού.

ADVENTURE
REVIEW



Στο άγαλμα με το οποίο αδειάζεις τη λίμνη.



Φτιάχνοντας το πρώτο κομμάτι του puzzle.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ


Minimum 386DX.


Απαιτεί 4MB RAM.


Στο δίσκο καταλαμβάνει 5MB.


Windows 3.1 με SVGA κάρτα γραφικών.


Το παιχνίδι περιλαμβάνει 1 CD.

Η μουσική επένδυση και οι διάφορες ομιλίες είναι επίσης υψηλού επιπέδου. Πάμπολλα μουσικά θέματα, καταιγισμός ήχων και το κυριότερο οι πιο καθαρές φωνές/ομιλίες που έχω ακούσει μέχρι σήμερα σε computer game.

Ας περάσουμε τώρα στο χειρισμό (προκαταβολικά τονίζω ότι η Sierra προσπάθησε, έχασε και αυτοκτόνησε στην κυριολεξία). Καταρχήν, το παιχνίδι τρέχει μέσα από Windows. Δεν ξέρω αν τελικά θα κυκλοφορήσει ή όχι έκδοση για DOS, αλλά ειλικρινά δεν καταλαβαίνω γιατί οι άνθρωποι της Sierra έκαναν αυτή την επιλογή. Από όσα προγράμματα έχω δει που λειτουργούν κάτω από Windows (Myst, Wrath of the Gods κ.λπ.) μόνο το Psychotron δεν παρουσίαζε προβλήματα. Ολα τα άλλα, και αναφερόμαστε σε πραγματικά κορυφαίους τίτλους, όλο και κάποια προβλήματα εμφάνιζαν, κυρίως δε ταχύτητας. Και αν για τα προαναφερθέντα υπάρχει το ελαφρυντικό ότι αποτελούν μεταφορά των εκδόσεων σε Macintosh -άρα βόλευε η έκδοση σε Windows- εδώ η Sierra δεν έχει καμία απολύτως δικαιολογία. Πρώτο, αρνητικό λοιπόν.



Κάνοντας rotate το basket βρίσκεις το Corn Kernel.

Δεύτερο αρνητικό είναι το γεγονός ότι δεν υπάρχει δυνατότητα παρακολούθησης των διαλόγων σε κείμενο, δηλαδή υπάρχει μόνο speech, χωρίς καθόλου κείμενο. Επομένως, το πρόγραμμα απευθύνεται μόνο σε πολύ καλούς γνώστες της αγγλικής.

Η καταστροφή των saves, με μία πρωτοφανή σύλληψη άξια ευρεσιτεχνίας, αποτελεί το τρίτο αρνητικό.

Ουσιαστικά, save στο παιχνίδι δεν κάνεις. Απλώς κάθε φορά κάνεις Quit και το παιχνίδι σώζει μόνο του τη θέση όπου βρισκόσουν!!! Ετσι, εσύ αν θέλεις να φορτώσεις μια προηγούμενη θέση ή να δεις ή και να κάνεις κάτι άλλο, δεν μπορείς!!! Μοναδική λύση είναι να αρχίζεις κάθε φορά από την αρχή, εκτός και αν κάθε φορά βγαίνεις από τα Windows, αντιγράφεις κάπου το συγκεκριμένο save, ξαναμπαίνεις στα Windows, ξανατρέχεις το πρόγραμμα κ.λπ. Δράμα δηλαδή.

Τέταρτο αρνητικό στοιχείο είναι τα πολλά και ακατανόητα crashes που υπάρχουν στο παιχνίδι. Προσωπικά, μόνο στο πρώτο κεφάλαιο με έβγαλε 4 φορές στο DOS, ενώ στο πέμπτο 9 φορές (απαράδεκτα πράγματα!). Το manual, ο Θεός να το κάνει manual, εξηγεί τα βασικά του χειρισμού.

Οπου ο πανέμορφος κέρσορας-ραβδί αστράφτει, εκεί κάτι κάνεις. Προσοχή όμως σε μία λειτουργία. Οταν κάνεις LOOK ένα αντικείμενο από το inventory (το παίρνεις και το κάνεις κλικ πάνω στο μάτι-icon στο κάτω μέρος της οθόνης), μπορείς να το στριφογυρίζεις (rotate) κρατώντας πατημένο το δεξί πλήκτρο του mouse και κινώντας το οριζόντια, αριστερά ή δεξιά. Αυτή η λειτουργία είναι πολύτιμη γιατί έτσι, για παράδειγμα, παίρνεις το "Corn Kernel" μέσα από το "basket", ρυθμίζεις την "magic wand" στο φινάλε στη θέση "F" κ.λπ.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρά του είναι εξαιρετική. Χρώματα, γραφικά και animation δημιουργούν ένα σπάνιας ομορφιάς σύνολο κινούμενων σχεδίων. Κορυφαία δουλειά. Η δράση του εντυπωσιάζει. Πολύ πλούσια και μεγάλη σε έκταση, με πολλούς και αρκετές φορές δύσκολους γρίφους και τέλος με αρκετές εναλλακτικές λύσεις γρίφων, δηλαδή διαφορετικά μονοπάτια δράσης. Οπως και στο 6ο της σειράς, υπάρχουν δύο διαφορετικά φινάλε, ανάλογα με τον ποιον δρόμο θα ακολουθήσεις στο chapter 4.

Κεφάλαιο; Ναι, το παιχνίδι είναι χωρισμένο σε έξι κεφάλαια-επεισόδια. Σε άλλα χειρίζεσαι τη βασίλισσα Valamice και σε άλλα την πριγκίπισσα Rosella. Για παράδειγμα, για εναλλαγή στη δράση, στο κεφάλαιο 1 μπορείς είτε να πάρεις τα γυαλιά από το λαγό με το horn είτε να βοηθήσεις τον ταξιδιώτη (Edgar) δίνοντάς του καθαρό νερό, οπότε αυτός θα σου



Στο δάσος μέσα στην έρημο.

δώσει μία σκόνη ή σχοινί. Αν σου δώσει το σχοινί, πιάνεις και με αυτό το λαγό. Αν σου δώσει τη σκόνη, περνάς με αυτήν το σκορπιό, τον οποίο όμως περνάς και με το σκισμένο κομμάτι φόρεμα και το ξύλο (φτιάχνεις ένα flag). Στο παιχνίδι, εάν χάσεις, σου δίνεται η ευκαιρία να ξαναδοκιμάσεις (πολύ καλό στοιχείο), ενώ παράλληλα μπορείς να παίξεις και οποιοδήποτε chapter θέλεις (εξίσου καλό). Γενικά, η δράση του είναι "ανοικτή", δηλαδή δεν είναι μονόδρομος όπως συμβαίνει τελευταία σε πάρα πολλά adventures.

ΓΕΝΙΚΑ

Η κρίση μου για το παιχνίδι αυτό είναι η εξής: αν ανήκετε στους ανυπόμονους, σε αυτούς που δεν μπορούν να ζήσουν αν δεν το δουν και δεν παίξουν μαζί του, ε, τότε αγοράστε το αλλά με δική σας ευθύνη. Όλους τους άλλους τους συμβουλεύω είτε να περιμένουν



Στην περιοχή όπου ενεργοποιούνται τα δύο εναλλακτικά φινάλε.

μέχρις ότου κυκλοφορήσει έκδοση για DOS είτε να πάρουν άλλη καλύτερη έκδοση από την 1.51 (το βλέπεις διαβάζοντας το αρχείο version στο CD του παιχνιδιού), με την ελπίδα ότι τα πάρα πολλά και εκνευριστικότατα crashes θα έχουν διορθωθεί.

Είναι κρίμα που ένα τόσο σπουδαίο παιχνίδι στον τομέα των γραφικών, της μουσικής και της δράσης καταστρέφεται από το χειρισμό του. Υπάρχουν όμως και άλλα. Το παιχνίδι παρουσιάζει πολλά προβλήματα και στην εγκατάστασή του. Σε έναν 386DX/40 με 4MB μνήμης, δεν τρέχει λόγω μνήμης, αν και το παιχνίδι λέει ότι 4MB φτάνουν (!). Σε έναν 486DX2/66 με SCSII controller δεν έτρεχε για άγνωστους λόγους. Σε μία κάρτα γραφικών δεν έτρεχε στην ανάλυση 640x480x256



Στην πόλη της Etheria.

χρώματα (όπως λέει), αλλά έτρεχε στην ανάλυση 640x480x64K ή 16.8M color!

Και έχει ακόμη ο Θεός...

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

CHAPTER 1: Πάρε το κομμάτι ύφασμα (Ripped Petticoat) από τον κάκτο και πήγαινε δύο οθόνες νότια. Πάρε την Hunting Horn από το σκελετό (κλικ στην κάτω άκρη). Προχώρησε τρεις οθόνες βόρεια, μπες μέσα στη σπηλιά (βόρεια) και πάρε το κουτί (basket) από το έδαφος στα αριστερά της. Κάνε κλικ στο LOOK icon και στο παράθυρο που ανοίγει κάνε rotate (κρατάς πατημένο το δεξί πλήκτρο του mouse και το κινείς οριζόντια, αριστερά ή δεξιά) μέχρι να δεις κάτι χρυσαφί μέσα σε αυτό. Πάρε το χρυσαφί αντικείμενο (Corn Kernel) και κάνε κλικ και στα τέσσερα Clay jar με οποιαδήποτε σειρά. Τα τρία πρώτα σπάνε και παίρνεις το τέταρτο. Βγες έξω από

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Κορυφαία γραφικά για όσους αγαπούν τα καρτούν. Πολύ καλή μουσική, εντυπωσιακή και πλούσια δράση, αλλά και απαράδεκτος -για τέτοιου επιπέδου παραγωγή- χειρισμός σε πάρα πολλά σημεία.
Η έκδοση 1.51 που είδαμε, εκτός των άλλων, κάνει και συνεχή crashes!!!

ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΜΟΥΣΙΚΗ	92
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	50
ΔΡΑΣΗ	92

60%



Η Rosella μεταμορφωμένη σε Troll.

τη σπηλιά. Εξέτασε το gourd plant (φυτό) ακριβώς στα αριστερά, εκεί όπου πέφτουν σταγόνες νερού. Κάνε κλικ (φύτεψε) το Corn Kernel εκεί όπου πέφτει το νερό. Εξέτασε το σχεδιάγραμμα στο βράχο (δείχνει τι πρέπει να κάνεις στο άγαλμα για να αδειάσεις τη λιμνούλα). Το gourd plant τώρα θα έχει ανθίσει. Πάρε τον καρπό του (gourd seed). Αν θέλεις πάρε από το Corn Kernel που φύτεψες τον καρπό του (ear of Corn).

Πήγαινε μία οθόνη αριστερά. Εξέτασε τα ίχνη στο έδαφος και το παράξενο "άγαλμα". Κάνε κλικ πάνω από το στόμα-πόρτα. Κάνε κλικ στο ανάγλυφο "βέλος". Ουσιαστικά, εδώ πρέπει να βάλεις κάτι ώστε να ανοίξεις την πόρτα που οδηγεί στο chapter 2! Πήγαινε δύο οθόνες δεξιά. Κάνε κλικ στη δεξιά τρύπα στο έδαφος. Ο λαγός σε τρομάζει. Εξέτασε την πινακίδα πάνω από την πορτούλα. Κάνε κλικ στην πορτούλα και μετά στον Kangaroo Rat που βγαίνει. Δεν μπορεί να δει. Πήγαινε δύο οθόνες νότια και κάνε κλικ στον περιηγητή. Μίλα του. Πήγαινε δύο οθόνες αριστερά και μία βόρεια. Πάρε το ξύλο (stick) από το έδαφος. Η συνέχεια επί της οθόνης σας...

■



Το φινάλε της περιπέτειας όπου η Rosella και ο Edgar "αφήνονται στα δεσμά του αιώνιου έρωτα"!!!

US NAVY FIGHTERS

Η νέα γενιά των Flight Simulators

Το 1995 θα είναι μια χρονιά κατά την οποία θα παρουσιαστούν εκπληκτικά παιχνίδια. Ενα από αυτά είναι το US Navy Fighters, που σίγουρα θα γίνει σημείο αναφοράς και έχει ήδη κυκλοφορήσει.

Του Αργύρη Γιαγιά

Τις ημέρες που πέρασαν, πολλοί από εσάς σίγουρα κάνατε κάποιες αναβαθμίσεις στον ηλεκτρονικό σας υπολογιστή ή αγοράσατε έναν καινούριο. Αν αυτός είναι ένας multimedia 486/86 (το πιο συνηθισμένο PC αυτής της εποχής) σίγουρα θα νιώθετε αρκετή ικανοποίηση, μια και σίγουρα διαθέτετε ένα μηχάνημα αρκετά δυνατό και γρήγορο, ώστε να αντεπεξέλθει στο πιο απαιτητικό παιχνίδι. Την ώρα όμως που εσείς κάνατε τις αγορές σας, οι εταιρίες σχεδίαζαν νέα παιχνίδια τα οποία έχουν απαιτήσεις που δεν θα μπορούσατε να φανταστείτε. Αυτόν το μήνα παρουσιάζουμε δύο από αυτά. Το ένα είναι το special review Wing Commander 3 και το άλλο είναι το U.S.Navy Fighters, το οποίο θα μπορούσε να ήταν αυτό το special review εάν δεν ερχόταν μόλις την τελευταία στιγμή το Wing Commander 3 (λεπτομέρειες στο special review).

Και τα δύο προαναφερθέντα παιχνίδια έχουν ιδιαίτερα υψηλές απαιτήσεις σε hardware, ενώ για να έχουν μια αξιοπρεπή απόδοση πρέπει να έχετε ένα σύστημα ακόμα καλύτερο από το minimum. Περνώντας ιδιαίτερα στο U.S.Navy Fighters, που είναι και το review simulation αυτού του μήνα, οι minimum απαιτήσεις είναι 486/25, SVGA, 4MB RAM, single-speed CD-ROM και 7MB στο σκληρό δίσκο. Η εταιρία προτείνει ως recomended απαιτήσεις 486/66, Vesa Local bus κάρτα γραφικών (με πάνω από 640x486) ή Pentium με VGA από 800x600 και άνω, 8 MB RAM κάρτα ήχου, double-speed CD-ROM και 17MB στο σκληρό δίσκο. Ωστόσο, όπως διαπιστώσαμε στην πράξη, ούτε το δεύτερο set απαιτήσεων είναι ικανοποιητικό για το U.S.Navy Fighter τόσο ώστε να έχετε ορίσει όλα του τα options στα maximum settings - και θα εξηγήσουμε στη συνέχεια το γιατί. Καταρχήν, όπως διαπιστώσατε από τα προαναφερθέντα, το παιχνίδι έρχεται σε CD-ROM και μόνο, και αυτό γιατί ξεπερνάει τα 250 MBytes. Στην πραγματικότητα, είναι το πρώτο flight simulator που κυκλοφορεί αποκλειστικά σε CD-ROM, και από αυτό και μόνο μπορείτε να καταλάβετε το επίπεδο ποιότητας στο οποίο βρίσκεται.

Ας αφήσουμε όμως τις απαιτήσεις του παιχνιδιού, για να περάσουμε στην ουσία. Το U.S.Navy





SIMULATION
REVIEW
Ο ΚΟΣΜΟΣ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΑ ΚΟΚΠΙΤ

Εταιρία
Electronic Arts
Υπολογιστές
IBM και συμβατοί
Τύπος
Flight Simulator
Επίπεδο Δυσκολίας
Μέσο

Fighter κυκλοφορεί από την Electronic Arts, η οποία είναι μια εταιρία που δεν μας έχει συνηθίσει σε flight simulator. Ωστόσο, έχει κυκλοφορήσει κατά το παρελθόν δύο πολύ καλούς εξομοιωτές: το Chuck Yeager's Air Combat και το παλαιότερο Advance Flight Trainer. Μάλιστα, ο διάσημος πιλότος που έδωσε το όνομά του στο παιχνίδι αυτό, βρίσκεται ουσιαστικά πίσω και από τη νέα κυκλοφορία της Electronic Arts, αλλά περιέργως το όνομά του δεν αναφέρεται πουθενά, ούτε καν στα credits του παιχνιδιού. Εχοντας, λοιπόν, την ουσιαστική βοήθεια του Chuck Yeager, η Electronic Arts μπορούσε και πάλι να παρουσιάσει ένα flight simulator "σταθμό", όπως άλλωστε και οι παλαιές της κυκλοφορίες. Αυτή τη φορά, τα κατάφερε καλύτερα από κάθε άλλη. Και αυτό το πετυχαίνει όχι τόσο στο πολύ καλό gameplay, το οποίο θα μπορούσε να έχει κάποιες βελτιώσεις, όσο στη χρησιμοποίηση της τελευταίας λέξης της τεχνολογίας. Αυτό καταρχήν μεταφράζεται σε άριστα γραφικά. Πραγματικά, όσοι έχετε δει το U.S.Navy Fighter, σίγουρα θα έχετε μείνει έκπληκτοι με αυτό το παιχνίδι. Ξεχάστε τα πολυγωνικά γραφικά, τα βουνά-τρίγωνα, τα χρώματα που σπάνια προσεγγίζουν την πραγματικότητα, τα κακοσχεδιασμένα αεροσκάφη και γενικώς τα χοντροκομμένα γραφικά. Αυτά θα τα δείτε στο U.S.Navy Fighter μόνο εφόσον εσείς το επιθυμείτε. Και για να γίνουμε λίγο πιο κατανοητοί, αυτό μπορεί να γίνει μόνο εάν τρέξουμε το παιχνίδι σε ανάλυση 320x200, δηλαδή την ανάλυση στην οποία συνήθως λειτουργούν όλα τα flight simulator. Κανένας όμως δεν θα τρέξει το παιχνίδι σε αυτή την ανάλυση, αφού μπορεί κάλλιστα να το τρέξει σε 640x480, σε 800x600, σε 1024x768 ή ακόμα και σε 1280x1024 εάν το επιτρέπει η κάρτα γραφικών. Ενας ακόμα τομέας, λοιπόν, όπου το U.S.Navy Fighter είναι πρωτοπόρο, είναι και η μέγιστη ανάλυση. Ετσι, μετά το πρόσφατο Space Simulator της Microsoft, το οποίο πρώτο έτρεχε σε ανάλυση 800x600, έρχεται πολύ σύντομα η Electronic Arts να καταρρίψει και αυτό το "ρεκόρ" και κυκλοφορεί ένα παιχνίδι που μπορεί να λειτουργεί σε 1024x768 ή ακόμα και σε 1280x1024 και είναι φυσικά το μοναδικό μέχρι αυτή τη στιγμή. Αν, λοιπόν, είχατε λυπηθεί τα λεφτά που είχατε δώσει για την SVGA με επιταχυντή που πρόσφατα αποκτήσατε, μια και σχεδόν ποτέ δεν την είχατε εκμεταλλευθεί πλήρως, ήρθε ο καιρός να το κάνετε. Μάλιστα, το παιχνίδι μπορεί άνετα να θεωρηθεί ως πρόγραμμα benchmark για το συνδυασμό CPU-VGA, μια και φτάνει και τα δύο στα όριά τους.



Αναζητώντας, λοιπόν, τα όρια του παιχνιδιού και του "τέλειου" home υπολογιστή, το βάλαμε να τρέξει σε 1024x768, σε έναν Pentium 100 MHz με κάρτα Diamond Stealth 64 σε PCI bus με 2MB VRAM. Εχοντας, λοιπόν, τον ανώτατο συνδυασμό επεξεργαστή-VGA, διαπιστώσαμε ότι σε κάποια συγκεκριμένα σημεία της πτήσης παρουσιάστηκαν φάσεις "καθυστέρησης", πράγμα που σημαίνει ότι το "άριστό" μας hardware λειτουργούσε στα όριά του. Αν είχαμε την έκδοση της VGA με τα 4MB Video Ram, τότε μάλλον θα είχαμε ξεπεράσει και τα μικρά αυτά προβλήματα, αλλά μιλάμε για ένα PC που πλησιάζει το ένα εκατομμύριο, και όλα αυτά για να παίξουμε ικανοποιητικά ένα παιχνίδι. Ακόμα όμως και σε μια normal ανάλυση (640x480), τα γραφικά είναι τα καλύτερα που έχετε δει μέχρι σήμερα σε τέτοιου είδους παιχνίδι. Ευδιάκριτα αεροσκάφη στα οποία φαίνονται ακόμα και τα διακριτικά των φτερών και του ρύγχους. Λεπτομερή γραφικά εδάφους στα οποία φαίνονται -πολύ φυσικά- ποτάμια, βουνά, δέντρα... Αριστη απεικόνιση θάλασσας και ουρανού με χρώματα και γραφικά που είναι καλύτερα και από την πραγματικότητα. Αυτά είναι λίγα μόνο από τα δείγματα των γραφικών του παιχνιδιού, όταν αυτό λειτουργεί σε υψηλή ανάλυση. Ο,τι περισσότερο και να πούμε σε





SIMULATION REVIEW

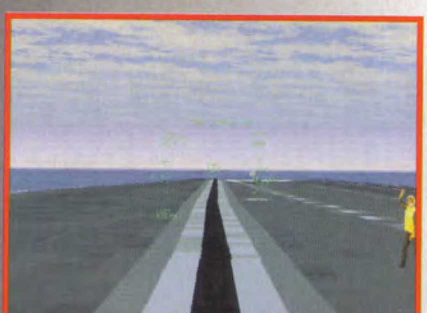
ΑΝΑΛΥΣΗ 320X200




ΑΝΑΛΥΣΗ 640X480




ΑΝΑΛΥΣΗ 800X600




ΑΝΑΛΥΣΗ 1024X768




αυτό το σημείο, θα αδικήσουμε το παιχνίδι, και μόνο· εφόσον το δείτε από κοντά θα καταλάβετε τι εννοούμε. Ας δούμε, λοιπόν, και το υπόλοιπο παιχνίδι.

Στο βασικό μενού υπάρχουν συνηθισμένες επιλογές όπως play single mission, create quick mission, create Pro mission, replay last mission, start new campaign, contiuue old campaign, Airplane Designer, See Vehicle Info και View Pilot Records. Ιδιαίτερο ενδιαφέρον έχει η δεύτερη και η τρίτη επιλογή με τις οποίες μπορούμε να σχεδιάσουμε γρήγορα και εύκολα μια αποστολή. Και όταν λέμε "εύκολα", το εννοούμε. Στο U.S.Navy Fighter δεν χρειάζεται να ορίσουμε πολύπλοκες λεπτομέρειες όπως υψόμετρα, waypoints και άλλα, όπως κάναμε στα Tornado ή Falcon 3.0 όπου πολλές φορές πιο πολλή ώρα χρειαζόμασταν για το σχεδιασμό της αποστολής παρά για την ολοκλήρωσή της. Στο U.S.Navy Fighter τα πράγματα είναι πολύ πιο απλά. Ορίζουμε τον τύπο των αεροσκαφών, τη μορφή της μάχης κ.ά., και ο υπολογιστής αναλαμβάνει τα πιο πολύπλοκα όπως waypoints, υψόμετρα, όπλα κ.λπ. Πιο εντυπωσιακή όμως είναι η επιλογή start New Campaign. Αν και υπάρχει μόνο ένα campaign (προς το παρόν), αυτό είναι ιδιαίτερα εντυπωσιακό, μια και όλα τα briefings ή τα ενδιάμεσα cinematic-scenes είναι βιντεοσκοπημένα. Ακολουθώντας, λοιπόν, το ρεύμα της εποχής, όλοι οι συνάδελφοί σου πάνω στο αεροπλανοφόρο είναι ηθοποιοί και όλες οι σκηνές εκτός δράσης είναι video και μάλιστα full screen. Ετσι, εκτός από τα παλαιού τύπου γραφικά, εφεξής θα ξεχάσουμε σιγά σιγά και τους

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Η Electronic Arts δείχνει το δρόμο. Μένει να δούμε αν οι ειδικοί στον τομέα simulators (Microprose, Spectrum holobyte) μπορούν να την ακολουθήσουν.

ΓΡΑΦΙΚΑ	99
ΗΧΟΣ	92
GAMEPLAY	90
ΑΝΤΟΧΗ	90

96%

ΒΑΣΙΚΑ ΠΛΗΚΤΡΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ

1,2,3,4,5	0,25,50,75,100%, ώθηση
6	Maximum ώθηση συν Afterburner
7	Μείωση ώθησης 5%
8	Αύξηση ώθησης 5%
F	Flaps
B	Αερόφρενα
G	Ρόδες
H	Γάντζος προσγηώσεως
Shift E	Eject
A	Autopilot
T	Σκόπευση επόμενου στόχου
R	Radar on/off
[]	Προηγούμενο/επόμενο όπλο
Space Bar	Πυροδότηση όπλου
Tab	Πυροβόλα
Ins	Chaff
Del	Flare
F1	Cockpit, Forward View
F2	Cockpit, Rearward View
F3	Cockpit, Upward View
F4	Cockpit, Tracking Target
F5	Player, Incoming Missile
F6	Player to Wingman
F7	Player to Target
F8	Target to Player
F9	Fly-By
F10	External view of player
F12	Missile Tracking
Alt + function	View target
Ctrl + function	View last missile
+/-	Zoom in/out
Backspace	Cockpit on/off
Ctrl - P	Pause
Ctrl - Q	End mission
Ctrl - C	Exit to Dos





Computer graphics χαρακτήρες, μια και τους ρόλους τους αναλαμβάνουν κανονικοί ηθοποιοί.

Αφού, λοιπόν, έχουμε καλύψει μέχρι τώρα όλους τους νεωτερισμούς που εισάγει το U.S.Navy Fighter, ας τελειώσουμε με τα πιο τετριμμένα. Το gameplay και ειδικότερα η πτήση στο U.S.Navy Fighter θα περίμενε κανείς ότι δεν θα ήταν η καλύτερη δυνατή. Ωστόσο, και εδώ το παιχνίδι δεν τα πάει καθόλου άσχημα. Βέβαια, δεν είναι Falcon 3.0, αλλά σίγουρα είναι από τα καλύτερα του είδους. Επίσης, να επισημάνουμε ότι υπάρχει για πρώτη φορά και λειτουργία καθρέφτη που δείχνει το πίσω μέρος, κάτι που για όσους γνωρίζουν χρειάζεται αρκετούς πολύπλοκους μαθηματικούς υπολογισμούς. Τέλος, στο θέμα του ήχου δεν έχουμε να πούμε πολλά πράγματα. Πολύ καλά ηχητικά εφέ, ατμοσφαιρική background μουσική, ενώ ταυτόχρονα όλες οι ενδοσυνεννοήσεις με τον wingman γίνονται σε καθαρό speech.

Για να χαρακτηρίσουμε το U.S.Navy Fighter, δανειζόμαστε την αμερικάνικη φράση "State of the Art". Ενα άψογα σχεδιασμένο παιχνίδι, το οποίο εκμεταλλεύεται στο έπακρο όλο σας το hardware. Η μόνη έλλειψη ήταν αυτή του multiplayer mode, αλλά αυτό έλειπε λόγω της πίεσης χρόνου για την έγκαιρη κυκλοφορία πριν από τα Χριστούγεννα. Ομως, στο μέλλον θα κυκλοφορήσει data-disk, το οποίο θα επιτρέπει να παίζουν μέχρι τέσσερις ταυτόχρονα παίκτες, ενώ θα υπάρχουν και νέα αεροπλάνα (Harrier) και τουλάχιστον ένα ακόμα campaign. Μέχρι τότε όμως δεν επιτρέπεται να υπάρχει παίκτης των flight simulators με 486, που να μη διαθέτει το πρόγραμμα. Θα είναι το παιχνίδι-αναφορά για τα simulators του 1995. ■







ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

- 486.
- 4 MB RAM.
- CD-ROM + 16MB στο σκληρό δίσκο.
- VGA 320x200 με 256 χρώματα έως 1280x1024.
- Διατίθεται μόνο σε CD-ROM και μας το προσέφερε η Vertigo. Αντιπρόσωπος Plotline.

BLOODNET



Είσαι ο Ransom Stark, πρώην υπάλληλος της Trans Technicals στον τομέα του Cyberspace. Απολύθηκες από την εταιρία όταν αρρώστησες. Σε έσωσε από τη μιζέρια και την ανεργία η Deirdre Tackett, που έχει μία προσωπική βεντέτα με την εταιρία. Εμφυτεύοντάς σου ένα "neural implant", κατόρθωσε να σου δώσει νέα ζωή. Μερικά χρόνια αργότερα, το 2094, στη Νέα Υόρκη επικρατεί τρόμος, μια και τα βαμπίρ έχουν αρχίσει να εξαπλώνονται για τα καλά. Εσύ πια δουλεύεις προσφέροντας τις υπηρεσίες σου σε όποιον σε έχει ανάγκη, ένα είδος ιδιωτικού cyberspace ντετέκτιβ. Μια μέρα μια πανέμορφη γυναίκα, η Melissa Van Helsing, σε πλησιάζει και σου προσφέρει πολλά λεφτά αν μπορέσεις να "πείσεις" τον Clayton McGae να σταματήσει τις έρευνες γι' αυτήν και τον πατέρα της, εν ανάγκη "σβήνοντας" όλες τις πληροφορίες που τους αφορούν από τα αρχεία του. Για σένα αυτό ήταν σαν να σου έλεγαν αν μπορείς να πάρεις μία μικρή ανάσα! Πηγαίνοντας σπίτι της για να πληρωθείς, με μια σειρά υπονοούμενα σε παρασύρει να της μιλήσεις για την Deirdre. Χωρίς να υποψιάζε-

2094 μ.Χ. Στο network της CompuLink συμβαίνουν παράξενα πράγματα. Data Angels κάνουν κάθε τόσο την εμφάνισή τους, αποφεύγοντας όλους τους ICEs που διευθύνει ο δαιμόνιος Lucifer! Χρησιμοποιώντας τους Praxis 2300 Elite, αιμοδιψείς σκιές παραφυλάνε στο Web. Τι καταλάβατε απ' όλα αυτά; BLOODNET: Οταν τα vampires συναντώνται με τον κόσμο του Cyberpunk.

• του Ανδρέα Τσουρινάκη



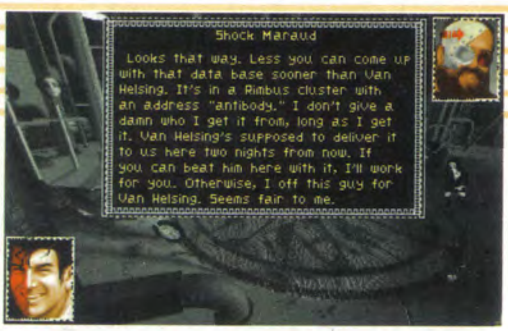
Αγοράζοντας τα "απαραίτητα" για την επιβίωσή σου.



Το user interface του παιχνιδιού.



Ο χάρτης της Νέας Υόρκης μέσω του οποίου κινείσαι.



Στο Cyberspace κινείσαι μαθαίνοντας passwords-διευθύνσεις

ROLE PLAYING GAME

REVIEW

ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟΙ ΚΟΣΜΟΙ ΓΙΑ ΤΟΛΜΗΡΟΥΣ GAMERS



West 79th Str. Στο Flux Riders.

Εταιρία
Microprose
Υπολογιστές
IBM και συμβατοί με CD Drive
Τύπος
RPG/Adventure
Επίπεδο Δυσκολίας
Μέσο



Στην East 125th Str. Εδώ, στο Cybersurgery Group.

σαι το παραμικρό και κυριευμένος από τον πόθο σου για τη Melissa, της λες σχεδόν τα πάντα γι' αυτήν. Τότε κάνει την εμφάνισή του ο πατέρας της, ο Abraham Van Helsing, ο οποίος αποκαλύπτεται σαν ο αρχηγός των βαμπίρ!!

Η Deirdre είναι ο μεγαλύτερος αντίπαλός τους και εσύ τους βοήθησες να την εντοπίσουν! Προτού προλάβεις να αντιδράσεις, σε δαγκώνει κάνοντάς σε έτσι όμοιό τους. 'Η έτσι, τουλάχιστον, νομίζει. Η αλήθεια είναι ότι το neural implant, που σου είχε εμφυτεύσει η Deirdre, επέδρασε και δεν έγινες αμέσως βαμπίρ. Είσαι μισός άνθρωπος μισός βαμπίρ. Ομως όσο ο χρόνος περνά, το neural implant που τώρα πια αναγκαστικά υπερ-λειτουργεί, αδυνατίζει και έτσι σιγά σιγά ο βαμπίρ εαυτός σου θα κυριαρχήσει. Εχεις λίγο χρόνο και κάποια μικρή ελπίδα ότι αντιδρώντας άμεσα θα μπορέσεις να ανατρέψεις αυτήν την εξέλιξη. Πρώτη σου δουλειά να εντοπίσεις τα κρυφά αρχεία της Deirdre κάπου μέσα στο Web, στο Cyberspace. Εκεί τουλάχιστον οι γνώσεις και οι δυνατότητές σου είναι μοναδικές. Θα τα καταφέρεις;

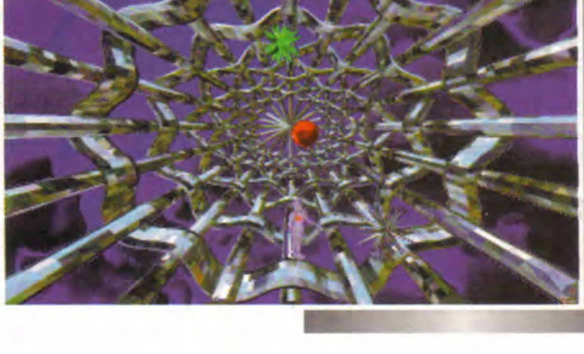
ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του είναι ιδιόμορφα. Χρησιμοποιεί μία σειρά βιντεοσκοπημένων και επεξεργασμένων εικόνων από τοποθεσίες και πρόσωπα. Σε κάθε τοποθεσία οι άλλοι χαρακτήρες, αν υπάρχουν, φαίνονται δυσανάλογα μικροί σε σχέση με τη συνολική εικόνα. Τα σχέδια είναι πολύ καλά, ενώ τα πρόσωπα των χαρακτήρων που φαίνονται όταν μιλούν είναι βιντεοσκοπημένα. Η μουσική του είναι ιδιόμορφη. Προσπαθεί να αποδώσει το κλίμα ενός cyberpunk κόσμου, αλλά αυτό είναι όπως καταλαβαίνετε υποκειμενικό. Η έκδοση σε CD έχει όλους τους διαλόγους σε speech (ομιλία) και αυτή είναι η μόνη διαφορά με την αντίστοιχη έκδοση των δισκετών. Σημειώστε εδώ, για όσους έχουν κάποιο πρόβλημα, ότι το speech μετατρέπεται σε κείμενο (text) βάζοντας το SOUND στο ON (!). Σε οποιαδήποτε στατική οθόνη, πηγαίνοντας τον κέρσορα στο επάνω μέρος της οθόνης εμφανίζεται το icon menu. Από τα αριστερά όπως βλέπεις, προς τα δεξιά αυτά είναι τα COMBAT, VIEW, PARTY, DECK, COMPUTER και GAME. Το COMBAT περιέχει τα Quick, Descriptive, Bite, το View τα New York Map, Search, Examine, Use, Location, το Party τα Rest, Dismiss, το Deck τα Enter Cyberspace και Decking Unit, το Computer τα Dialogue Replay, Contacts, Money και το Game τα Save, Restore, Music on/off, Sound on/off, Credits και Quit. Η κίνηση στο παιχνίδι γίνεται μέσω ενός χάρτη του Man-



Το Decking Unit μέσω του οποίου επεξεργάζεσαι τις πληροφορίες που βρίσκεις στο Cyberspace.

Μέσα σε ένα Data Cluster στο Cyberspace.



ROLE PLAYING GAME
REVIEW



Στο εργαστήριο του Ludwig Samson. Προσέξτε, είναι vampire.



East 86th Str. Στο μητροπολιτικό μουσείο της Νέας Υόρκης.

hattan (με το VIEW NEW YORK MAP) σε στιλ των Manhunters της Sierra. Κάθε νέα διεύθυνση που μαθαίνεις, αυτόματα καταγράφεται στο χάρτη αυτόν. Στο Cyberspace κινείσαι με τη βοήθεια του mouse, μιλάς με άλλους χαρακτήρες ή παίρνεις αντικείμενα που βρίσκεις σε αυτό, ενώ για να φύγεις (να "βγεις" απ' αυτό) κάνεις δεξί κλικ με το mouse στο πάνω μέρος της οθόνης, ώστε να εμφανιστεί το σχετικό μενού. Με το Decking Unit ενεργοποιείς το εσωτερικό μιας τέτοιας μονάδας. Καταρχήν, σε αυτό θα δεις-επεξεργαστείς τα όποια αντικείμενα (file-chips κ.λπ.) βρίσκεις μέσα στο Cyberspace. Με τα πλήκτρα 1-6 βλέπεις τα character information και inventory/garb sheets. Φυσικά, όταν ξεκινάς είσαι μόνος σου. Από τα πρώτα μελήματά σου είναι να φτιάξεις μια καλή εξαμελή ομάδα. Με αυτά (πλήκτρα 1-6 πάνω από τα γράμματα) βλέπεις τη γενική τους κατάσταση, τι κουβαλούν κ.λπ. Στο δικό σου φαίνεται και το πόση ανάγκη έχεις για αίμα. Μη αναγκαία χρήση βίας ή εσφαλμένες αποφάσεις επιταχύνουν τη "βαμπιρική" σου εξέλιξη. Αν αναγκαστείς να "δαγκώσεις" κάποιο μέλος της ομάδας σου, οι περισσότεροι από τους άλλους θα φύγουν μακριά σου. Πρόσεξε γιατί το ίδιο θα γίνει και αν υποχωρήσεις οριστικά από μια μάχη με βαμπίρ, οπότε τα μέλη της ομάδας σου εξεγείρονται ενάντια στη διοίκησή σου.

ΜΑΧΕΣ, ΧΡΗΣΗ ΟΠΛΩΝ ΚΑΙ ΑΛΛΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ

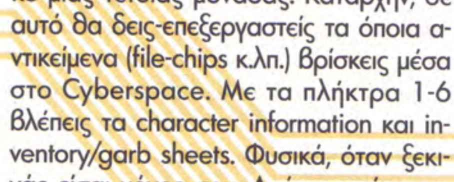
Οι μάχες προκύπτουν μετά από κάποια συζήτηση ή δράση με τους NPC χαρακτήρες (Not Playing Character). Το interface του παιχνιδιού αλλάζει και αντικαθίσταται με αυτό της μάχης. Οταν η μάχη ξεκινήσει, τότε ο παίκτης-χρήστης πρέπει να τοποθετήσει την ομάδα στο χώρο. Ανάλογα με το ποιος (εσύ ή ο εχθρός) έχει άτομο με υψηλότερο leadership skill, θα τοποθετήσει πρώτος την ομάδα του. Υπάρχουν δύο βασικοί τύποι μαχών, η Quick Combat και η Descriptive Combat. Στην Quick Combat ο υπολογιστής αποφασίζει για σένα κατά τη διάρκειά της. Πατώντας το Escape μπορείς να αποφασίσεις, αν θέλεις, να μπεις στο Descriptive mode. Σε αυτό ειδικά, αν το επιλέξεις από την αρχή, σου δίνεται απόλυτος έλεγχος πάνω στη μάχη. Τα βαμπίρ έχουν ειδική λειτουργία σε μάχες. Για να είναι αποτελεσματική μία μάχη μαζί τους, ο επιτιθέμενος πρέπει να έχει ένα stake σαν όπλο ή κάτι παρεμφερές. Ο σταυρός αναγκάζει τα βαμπίρ να οπισθοχωρούν, ειδικά αν ο κάτοχός του έχει υψηλό faith's skill. Κτυπώντας ένα βαμπίρ με αγιασμένο νερό, θα το αναγκάσεις να φύγει από τη μάχη. Επειδή ο ήρωάς μας ο Stark δεν είναι 100% βαμπίρ, δεν είναι τόσο ισχυρός όπως άλλα βαμπίρ σε μάχες σώμα με σώμα. Δεν χρειάζεται να κάνει Rest, εκτός και αν θέλει να κάνει Restore τα hit points του. Για να κάνει όμως Rest, πρέπει αυτό να γίνει σε ένα φέρετρο πάνω σε χώμα από την πατρική-μητρική του γη. Σημειώστε ότι στις μάχες ένα βαμπίρ δεν μπορεί να κάνει exert will πάνω σε ένα άλλο βαμπίρ. Υπάρχουν 5 ειδών επιθετικά όπλα και 1 είδος αμυντικών. Ειδικά για τα βαμπίρ τα καλύτερα όπλα είναι τα ε-

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

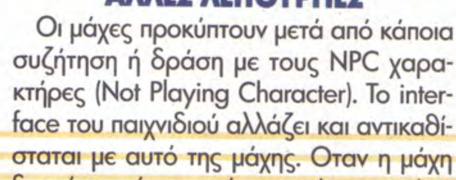
Ενα από τα πιο ιδιόμορφα μείγματα RPG και adventure, απευθύνεται κυρίως στους φίλους του Cyberpunk και του κόσμου της προηγμένης τεχνολογίας. Η ενδιαφέρουσα σεναριακή σύλληψη και η πλούσια δράση δημιουργούν ένα σπάνιο παιχνίδι που θα σας καθηλώσει για πολύ καιρό.

ΓΡΑΦΙΚΑ	88
ΜΟΥΣΙΚΗ	90
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	92
ΔΡΑΣΗ	92
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90

84%



Απαντώντας σε ανάλογες ερωτήσεις, δημιουργείς το χαρακτήρα σου.



Ξεκινώντας μία μάχη, στήνεις και ελέγχεις την ομάδα σου.

ROLE PLAYING GAME
REVIEW

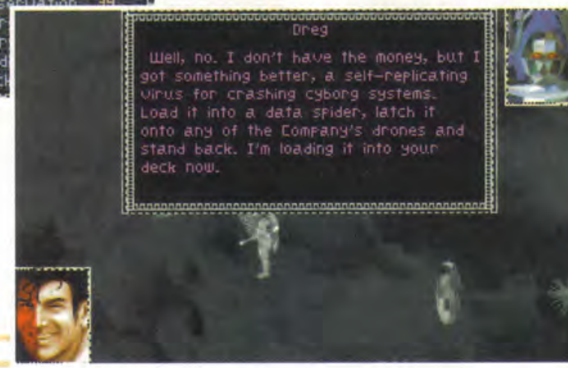
ξής: Soulblade (κτυπάς στο torso), Stake (επίσης στο torso) και Holy Water. Τα όπλα διακρίνονται σε Firearms, High Tech, Melee, Grenades και Bio-Weapons, ενώ τα αμυντικά σε Protection. Κατά την εξέλιξη του παιχνιδιού βρίσκεις διάφορα αντικείμενα. Με την επιλογή JURY-RIG συνθέτεις ή αποσυνθέτεις διάφορα πράγματα, όπως ένα Cyborg ή ένα Dream Blaster κ.λπ. Γι' αυτά αναγκαίο είναι ένα tool-kit για το jury-rig. Παράλληλα, χρησιμοποιείς και διάφορα χημικά μέσα (ναρκωτικές ουσίες). Εξαιρετικά απαραίτητα είναι τα House calls, το Vasopressin και κυρίως το Nosferatutam που καθιστά το αίμα σου τοξικό για τα βαμπίρ!!!

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η εισαγωγή του παιχνιδιού είναι πολύ ατμοσφαιρική με εξαιρετικές ομιλίες (η φωνή του Stark είναι ίδια με τη φωνή του Rex Nebular). Η Cyberpunk ατμόσφαιρα μέσα στο παιχνίδι είναι εξαιρετική και αυτό ίσως είναι το πιο δυνατό στοιχείο του παιχνιδιού. Ειδικά η απόδοση του Cyberspace είναι πολύ έξυπνη, κατά τη γνώμη μου φυσικά. Εσύ σαν Ransom Stark έχεις διπλό στόχο: από τη μία να προσπαθήσεις να επαναφέρεις την κανονική ανθρώπινη μορφή σου και από την άλλη να σταματήσεις τον διαβολικό Abraham Van Helsing, το λόρδο των βαμπίρ, από το να κυριαρχήσει στο Cyberspace του Manhattan και μέσω αυτού να κυριαρχήσει σε ολόκληρο τον κόσμο. Το παιχνίδι δεν είναι τόσο δύσκολο. Προσωπικά, του έβαλα τόσο υψηλό βαθμό δυσκολίας μόνο και μόνο επειδή κάνει χρήση μιας ορολογίας και μίας τεχνολογίας με την οποία είμαι σίγουρος ότι το 95% των αναγνωστών δεν είναι εξοικειωμένοι, καθιστώντας έτσι δύσκολη την ενασχόληση με το συγκεκριμένο RPG/adventure. Συνιστώ ανεπιφύλακτα στους παίκτες να αφιερώσουν αρκετή ώρα στη μελέτη του manual του παιχνιδιού. Περιέχει όλες τις απαραίτητες πληροφορίες για οτιδήποτε σχεδόν θα αντιμετωπίσετε στο παιχνίδι. Χωρίς το manual δεν νομίζω ότι έχει κάποιος πολλές δυνατότητες να το τελειώσει. Οι γρίφοι του ακολουθούν μία καθαρά εξελικτική διαδικασία και βασίζονται κυρίως στη σωστή



Στην Time Square, στο μπαρ "Abyss" όπου "στρατολογείς" την ομάδα σου.



Επικοινωνώντας με άλλον χαρακτήρα στο Cyberspace. Προσέξτε την ορολογία.

συλλογή και αξιοποίηση πληροφοριών, είτε μέσα από το Cyberspace είτε μέσω της άμεσης επικοινωνίας με άλλους χαρακτήρες. Γι' αυτόν ακριβώς το λόγο συνιστώ και στους παίκτες να βάλουν το SOUND στο ON, ώστε να διαβάζουν τις συνομιλίες. Πολλές περιέχουν ορολογίες που πιθανότατα θα σας είναι τελείως άγνωστες, έτσι ώστε ακουστικά να μην καταλαβαίνετε τίποτα.

Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ

Το παιχνίδι, ξεκινώντας, σου δίνει δύο δυνατότητες για την επιλογή χαρακτήρων. Η μία είναι το Quick Generation όπου ο υπολογιστής αποφασίζει για σένα και σου δίνει μόνο τη δυνατότητα να κάνεις "Modify Skills" σε 5 από αυτά και να βάλεις 20 συνολικά επιπλέον πόντους. Για τους πολύ απαιτητικούς υπάρχει το Manual Generation, όπου μέσα από 12 ερωτήσεις που σου κάνει ο υπολογιστής και τις αντίστοιχες δικές σου απαντήσεις-επιλογές δημιουργείς το χαρακτήρα-προσωπικότητα του Stark. Είναι πολύ εντυπωσιακό και καθαρά High Tech.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ


Μίνιμουμ 386/16MHz.


Απαιτεί 2MB RAM, 560K της βασικής μνήμης ελεύθερα και 800K της EMS.


Στον σκληρό καταλαμβάνει 3MB.


Απαιτεί VGA κάρτα γραφικών και κάρτα ήχου.


Το πακέτο, που περιλαμβάνει 1 CD, μας παραχώρησε το TELECLUB.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

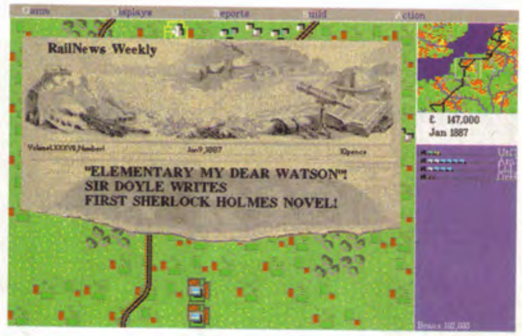
Ξεκινάς μέσα στο εργαστήριο της Deirdre Tackett. Από το χώρο μάζεψε τα: 4 TB Memory Chip, Inertia Sensors, Decking Unit Case, Radiation Screens, Neural Implant Plans και Dermal Filament (κάνεις στον καθένα δεξί κλικ, τα κάνεις Examine στο View και με αριστερό κλικ πάνω σου τα βάζεις στο inventory σου). Επίλεξε το COMPUTER-Contacts και με το Down Arrow Key δες όλες τις πληροφορίες. Κάνε Escape και από το Deck Icon μπες στο Cyberspace. Προχώρησε βόρεια (πατημένο το αριστερό πλήκτρο και όποτε δεις ένα FATS κάνε δεξί κλικ σε αυτό). Σαν Access Code δώσε το "HOPE" (το ακούς στην εισαγωγή(!). Βρίσκεσαι στο ιδιωτικό Cyberspace WELL της Deirdre. Πάρε το journal της και βάλε το στο intentory σου. Βγες από το Cyberpace. Η συνέχεια επί της οθόνης σας... ■

HINTS & TIPS

Στη στήλη αυτή, μπορείτε να βρείτε κόλπα και τεχνικές για τα δημοφιλέστερα παιχνίδια της αγοράς. Μην τα περιμένετε όμως όλα από εμάς! Ενεργοποιηθείτε! Περιμένουμε τις δικές σας επιστολές, με τα δικά σας Hints'n'Tips, στη διεύθυνση του περιοδικού ή, ακόμα πιο άμεσα, με e-mail στο user-id Argiris, για τα μέλη της CompuLink.

Επιμέλεια: Α. Γιαγιάς





Μπήκαμε πλέον στο 1995. Οι γιορτές πέρασαν, κάτι που σημαίνει ότι πρέπει να στρωθούμε και πάλι στη "δουλειά", βρίσκοντας όλο και περισσότερα νέα tips για τα δημοφιλή PC games. Σε αυτό το σημείο, θα ήθελα να ευχαριστήσω τους αναγνώστες της στήλης, οι οποίοι, εκτός από τα tips και κάποιες απορίες τους, δίνουν και τις συμβουλές τους σχετικά με τη στήλη και γενικότερα με το περιοδικό.

Ακολουθούν μερικές σύντομες απαντήσεις σε ορισμένα από τα γράμματά σας.

Μάριος Γεωργίου από τη Λευκωσία Κύπρου: Ευχαριστούμε για τους κωδικούς του Lost Vikings, αλλά έχουν ήδη δημοσιευτεί.

INDY: Οι κωδικοί του Rebel Assault για όλα τα επίπεδα έχουν δημοσιευτεί σε προηγούμενο τεύχος. Οι προτάσεις σου διαβιβάστηκαν στον Γιάννη.



Railroad Tycoon

Αν ακόμα δεν έχετε τελειώσει το παλιό αυτό strategy, είναι πια καιρός, γιατί έχουν κυκλοφορήσει πολλά νεότερα στο είδος (Transport Tycoon). Για να το τελειώσετε λοιπόν πολύ πιο εύκολα, σώστε το παιχνίδι, βγείτε στο DOS και δώστε:

debug
NRRO.SVE
L
E 3848 88 13
(Five million dollars)
W
Q

EPIC

Αν σας αρέσει αυτό το παιχνίδι, τότε θα χρειαστείτε τους κωδικούς που ακολουθούν:

AURIGA
CEPHEUS
MUSCA
PYXIS
CETUS
FORMAX
CAELUM
CORVUS





HINTS & TIPS

Wing Commander 1 και 2

Μια και αυτός ο μήνας είναι αφιερωμένος στο Wing Commander 3, δεν επιτρέπετε να μην έχετε τελειώσει τα δύο προηγούμενα. Επειδή όμως αυτό δεν είναι και πολύ εύκολο, ακολουθήστε το επόμενο tip.

Για να τρέξετε το πρώτο Wing Commander, δώστε:

WC Origin - k

Για το δεύτερο δώστε:
WC2 Origin -k

Προσοχή: Πρέπει να δώσετε την εντολή όπως ακριβώς φαίνεται (με τα πεζά ή τα κεφαλαία).

Μόλις δώσετε το όνομά σας, θα έχετε απεριόριστη ασπίδα και πυρομαχικά, ενώ όταν πατάτε τα Alt και Del ταυτόχρονα, θα καταστρέφεται κάθε στόχος που είναι επιλεγμένος (και του Wingmen).

SIM CITY

Γράψτε FUNDS κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και αμέσως θα έχετε πάρα πολλά χρήματα. Προσέξτε όμως, γιατί αυτό το tip ίσως προκαλέσει πολλούς σεισμούς.

■

TIPS ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Εάν σας αρέσουν τα διάφορα παιχνίδια που συμπεριλαμβάνουμε κατά καιρούς στη δισκέτα του περιοδικού, σίγουρα θα σας ενδιαφέρει το tip που ακολουθεί, το οποίο έστειλε ο φίλος της στήλης Παπασύρης Μανώλης, από το Ρέθυμνο. Αφορά στο παιχνίδι Solar Winds, το οποίο είχε δοθεί σε δισκέτα του περιοδικού.

Με έναν Hex editor (π.χ. το diskedit των Norton Utilities) ανοίξτε ένα αρχείο της μορφής HSAVxx.DAT, όπου xx ο αριθμός που αντιστοιχεί στη θέση του save που έγινε μέσα από το παιχνίδι. Στο offset 13,550 θα βρείτε έναν αριθμό, ο οποίος αντιστοιχεί στις διαθέσιμες ρουκέτες και θα πρέπει να αλλαχθεί σε FF. Ακόμα, στο offset 13,556, υπάρχει ο αριθμός που αντιστοιχεί στις ρουκέτες θερμικής ανίχνευσης και θα πρέπει επίσης να αλλαχτεί σε FF. Τέλος, στα offsets 15,275 και 15,2B1 όπου υπάρχει ο ίδιος αριθμός, αλλάξτε τον σε FF (και στα δύο offsets), προκειμένου να ανέλθει η στάθμη των WEAPONS. Αφού σωθούν οι αλλαγές, αδειάστε τα WEAPONS, κατανέμοντας την ενέργεια σε κάποια άλλα. Κατόπιν σώστε και επαναλάβετε τη διαδικασία επέμβασης. Το κολπάκι αυτό μπορεί να γίνει αρκετές φορές, ωσότου όλες οι στάθμες γεμίσουν. (Οπως βλέπεις, φίλε Μανώλη, δημοσιεύτηκε ολόκληρο.)

Ο Ρουσόπουλος Χρυσόστομος από τη Μαγνησία ασχολήθηκε τον τελευταίο καιρό με το πολύ καλό shareware beat'em up από την Epic Games, One must fall. Με τον καιρό, κατάφερε να ανακαλύψει τα πλήκτρα των special moves, τα οποία και μας έστειλε.

Κάτω, κάτω και αριστερά, αριστερά και κλωτσιά = πέταγμα φωτιάς.

Κάτω, κάτω και αριστερά, αριστερά και γροθιά = γονάτισμα και πέταγμα φωτιάς.

Κάτω, κάτω και δεξιά, δεξιά και γροθιά = τηλεμεταφορά.

Κάτω, κάτω και δεξιά, δεξιά και κλωτσιά = Supersonic kick.

Υπάρχει όμως και συνέχεια. Μας έστειλε επίσης κωδικούς από τα Prehistoric 2 και Titus the Fox. Οπως όμως έχουμε αναφέρει, σε αυτά τα παιχνίδια οι κωδικοί διαφέρουν από μηχάνημα σε μηχάνημα.

Πολύ χρήσιμοι όμως είναι οι κωδικοί, τους οποίους επίσης έστειλε από το παλιό, αλλά πολύ καλό, Indianapolis.

NUMBER	YEAR	NAME	SPEED	TIME	NUMBER	YEAR	NAME	SPEED	TIME
32	1911	RAY HARROUN	74.59	6:42:08	14	1954	BILL VUKOVICH	130.840	3:49:17
16	1913	JULES GOUX	75.93	6:35:05	8	1956	PAT FLANERY	128.490	3:53:28
	1915	RALPH DE PALMA	89.84	5:33:55		1958	JIMMY BRYAN	133.791	3:44:13
	1919	HOWDY WILCOX	88.05	5:40:42	4	960	JIM RATHMAN	138.767	3:36:11
	1921	TOMMY MILTON	89.62	5:34:44		1964	A. J. FOYT Jr	147.350	3:23:35
	1923	TOMMY MILTON	90.95	5:29:50	24	966	GRAHAM HILL	144.317	3:27:52
12	1925	PETER DE PAOLO	101.13	4:56:39	3	1968	BOBBY UNSER	152.882	3:16:13
32	1927	GEORGE SOUDERS	97.545	5:07:33	2	1970	AL UNSER	155.749	3:12:37
	1929	RAY KEECH	97.585	5:07:25	66	1972	MARK DONOHUE	162.962	3:04:05
23	1931	LOUIS SCHNEIDER	96.629	5:10:27	3	1974	JOHNNY RUTHERFORD	158.589	3:09:10
36	1933	LOUIS MEYER	104.162	4:48:00	2	1976	JOHNNY RUTHERFORD	148.725	1:42:52
5	1935	KELLY PETILLO	106.240	4:42:22	2	978	AL UNSER	161.363	3:05:54
6	1937	WILBUR SHAW	113.580	4:24:07		1980	JOHNNY RUTHERFORD	142.862	3:29:59.56
2	1939	WILBUR SHAW	115.035	4:20:47	20	1982	GORDON JOHNEOCK	162.029	3:05:06.14
16	1946	GEORGE ROBSON	114.820	4:21:16	6	1984	RICK MEARS	163.612	3:03:21.660
3	1948	MAURI ROSE	119.814	4:10:23	3	1986	OBBY RAHAL	170.722	2:55:43.480
1	1950	JOHNIE PARSONS	124.002	2:46:55		1988	RICK MEARS	144.809	3:27:10.204
98	1952	TROY RUTTMAN	128.922	3:52:41	20	1989	EMERSON FITTIPALDI	167.581	2:59:01.049

Η ΛΥΣΗ ΤΟΥ DARK SUN II
Μέρος Α'

Ψάχνοντας να βρω τι δώρο μπορεί να κάνει η στήλη στους αναγνώστες της για τις ημέρες των εορτών που διανύουμε, κατέληξα να δημοσιεύσουμε τη λύση του εξαιρετικού RPG DARK SUN 2 της S.S.I. Το παιχνίδι κυκλοφορεί εδώ και τρεις μήνες και έχει σημειώσει μεγάλη εμπορική επιτυχία. Οπως πληροφορούμαι από τα γράμματά σας, η λύση απασχολεί πολλούς φίλους της στήλης.

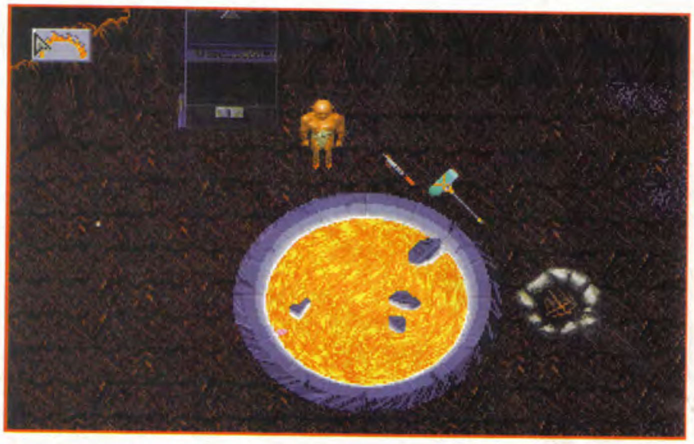
• του Αντρέα Τσουρινάκη

Ξεκινώντας, μπορείς με το utility "chartran.exe" που υπάρχει μέσα στο directory του παιχνιδιού να μεταφέρεις χαρακτήρες από το Dark Sun 1, αν έχεις κάποιο SAVE από αυτό. Το DS2 έχει πάρα πολλά bugs που κυρίως έχουν να κάνουν με το πώς πλησιάζεις/μπαίνεις σε ένα άνοιγμα, πόρτα, σπηλιά κ.λπ. Αντί για το mouse, προτιμήστε στις περιπτώσεις που συναντάτε ένα πρόβλημα να κινείτε τον/τους ήρωα/-ες με τα arrow keys. Το πιο σημαντικό πάντως bug είναι στα ορυχεία (mines). Εκεί, αφού σκοτώσετε την ομάδα των δολοφόνων miners, πηγαίνετε κατευθείαν στο τελευταίο επίπεδο (OLD DIGS), σκοτώστε τους mindflyers, κάντε SAVE και μπείτε αμέσως στη μυστική πόρτα, αλλιώς αυτή συχνά απενεργοποιείται, καθιστώντας αδύνατο το τελείωμα του παιχνιδιού!!!

Ενα άλλο σοβαρό bug είναι αφού ελευθερώσεις τη Magnolia για τρίτη φορά από το τούνελ και γυρίσεις στη σκηνή του προδότη, οι χαρακτήρες εξαφανίζονται και εμφανίζεται μόνο ο κέρσορας κάπου στην έρημο!!! Εχοντας μελετήσει το πώς είναι η σκηνή του Asim Drac, με τα arrow keys, πήγαινε όσο νότια μπορείς και μετά κάνε ένα βήμα δεξιά, ένα βήμα νότια.

Μόλις προχωρήσεις και άλλο νότια (από το πρώτο άνοιγμα της σκηνής που όμως δεν το βλέπεις!!!), συνέχισε όλο νότια μέχρι να βγεις από τη σκηνή. Τώρα πια ξαναμπές και δεν θα υπάρχει κανένα πρόβλημα. Προσωπικά, συνιστώ μία ομάδα από έναν Half-Giant Gladiator, ένα Mul Fighter/Thief (διπλή κλάση), ένα Halfng Cleric και ένα Half-Elf Pserverer (μάγο). Στον Cleric δηλώστε σαν Psionic το Telepath και σαν Cleric Sphere το Earth, ώστε να μπορεί να κρατά όπλο. Στον Cleric, όταν σας δοθεί η ευκαιρία, πάρτε ΟΠΩΣΔΗΠΟΤΕ το spell IRON SKIN (level 5). Κάνοντας το cast σε όλους τους χαρακτήρες πριν από κάθε μάχη, γίνονται σχεδόν ακτύπητοι στα μη μαγικά χτυπήματα. Με αυτό εγώ τελείωσα το παιχνίδι πανεύκολα. (Spells ο Cleric παίρνει ανεβάζοντας το επίπεδό του με το να κερδίζει experience points). Επίσης, από τα δεντρόσπιτα στο δάσος πάρτε το Flask. Κατεβείτε στο επίπεδο που είναι κάτω από το δάσος και στην πηγή-σιντριβάνι που έχει εκεί γεμίστε το. Κάθε γέμισμα κάνει πλήρες healing στους χαρακτήρες και διαρκεί για δύο χρήσεις.

Το healing αυτό ανασταίνει και τους ενδεχόμενους νεκρούς σας. Κάθε φορά που αδειάζει να γυρνάτε στην πηγή-σιντριβάνι και να



Κάνοντας reforging το σπαθί του El.



Μέσα στην κρύπτη του Lord Warrior.



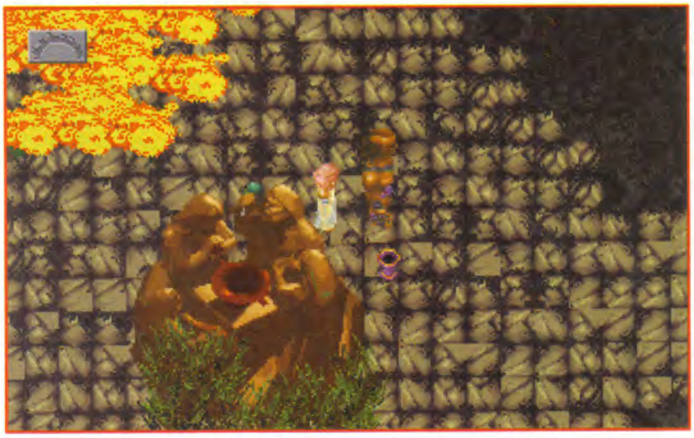
O Lord Warrior και το Tarrasque.

το ξαναγεμίζετε. Τέλος, να έχετε σαν αρχηγό (leader) της ομάδας τον κλέφτη (thief) χαρακτήρα. Μόνο αυτός βρίσκει όλες τις παγίδες εκεί που δεν το περιμένατε, ενώ οι άλλοι χαρακτήρες δεν τις βλέπουν και πέφτουν σε αυτές. Μην ξεχνάτε να κάνετε SAVES όσο πιο συχνά μπορείτε. Να είστε σίγουροι ότι θα σας φανούν υπερπολύτιμα. Τέλος, να φροντίζετε να παίρνετε αμέσως τα αντικείμενα που κουβαλούν αυτοί που σκοτώνετε, γιατί αφού κάνετε Rest ή αλλάξετε επίπεδο τα πτώματα των νεκρών εξαφανίζονται. Πουλώντας τα αντικείμενα (όπλα, gems κ.λπ.) στο παζάρι κερδίζετε πολλά χρήματα.

ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ

Αφού κερδίσεις την πρώτη μάχη, βάλε το επίπεδο δυσκολίας (από τα Game Menu-Set Preferendes) στο EASY. Πήγαινε στο ξενοδοχείο Harbinger's Roost (δεύτερο κτίριο στα δεξιά σου καθώς ξεκινάς) και νοίκιασε ένα δωμάτιο για πολύ καιρό. Μετά πήγαινε στην ταβέρνα-πανδοχείο του Stich, απέναντι από το ξενοδοχείο. (Στο ζητιάνο που βρίσκεται απέξω δώσε 1.000 νομίσματα). Μίλα στον πανδοχέα για την Under-Tyr και τον Arslan. Μίλα στον Arslan στο δωμάτιο δεξιά και δέξου να τον βοηθήσεις. Γύρνα στο ξενοδοχείο και μπες στο κλειστό δωμάτιο. Μίλα στη Fayina και δέξου να τη βοηθήσεις. Πήγαινε στο σπίτι του εμπόρου Acar (ακριβώς πάνω από το παζάρι), μίλησέ του, πες του πως ήρθες για την Fayina, μην πληρώσεις όμως τα 10.000 νομίσματα, αλλά πρότεινέ του αν θέλει κάτι άλλο (πάρε το από το πάτωμα, στα πόδια σου)! Δέξου να πας το μήνυμα στον Boric, το διευθυντή των ορυχείων στη NW γωνία της πόλης. Δώσε του το μήνυμα-χαρτί του Acar. Θα δεχθεί τη συμφωνία. Γύρνα στον Acar και πες του τα νέα. Ξεχρεώνεις τη Fayina. Τώρα γύρνα σε αυτήν στο ξενοδοχείο και πες της τα νέα. Θα σου πει πώς θα μπεις στο κτίριο των Templers και θα σου δώσει ένα κλειδί. Πήγαινε στο πιο NE δωμάτιο, άνοιξε με το κλειδί και μπες μέσα. Πλησίασε τον τοίχο αριστερά. Ακου τη συζήτηση. Πάρε από το μπαούλο ό,τι περιέχει.

Πήγαινε στην είσοδο του κτιρίου των Templers, χτύπα την πόρτα, διάλεξε το σύνθημα που σου είπε η Fayina (δύο, μετά ένα) και πήγαινε στο SW δωμάτιο. Πάρε από το σεντούκι ό,τι βρεις και πλησίασε στο βορινό τοίχο. Ακούς μία συζήτηση. Πήγαινε στον επικεφαλής στο γραφείο και πες του ότι σχεδιάζουν να τους σκοτώσουν. Πες του ότι οι αποδείξεις είναι στο δωμάτιο δεξιά (East). Θα σου δώσει ένα κλειδί. Ξεκλείδωσε την πόρτα, σκότωσε το Aurumvorax και από το cabinet πάρε ό,τι βρεις. Διάβασε το journal. Γύρνα στον επικεφαλής και πες του ότι βρήκες την απόδειξη. Ετσι θα ησυχάσεις από όλους τους φρουρούς. Μπες στο βορινό cabinet-teleport. Βγαίνεις στο δωμάτιο του Kalambuta. Σκότωσέ τον και πάρε του ό,τι έχει, ιδίως το note.


Βάζοντας τα μαγικά που φυλακίζουν για πάντα το Tarrasque.

Τώρα πήγαινε στο tapestry-teleport στο σπίτι του Acar. Κάτω βάλε στο καζάνι κατά σειρά τα: BAYA LEAF, ERDLU'S BLOOD, RANDAR'S POWDER, HIRVELIAN HERB, BARTIN'S ELIXER, GAVINALIA BLOSSOM και SETHULI OIL (στην παρουσίαση στο τεύχος του Νοεμβρίου στη σελίδα 24 είχε παραλειφθεί ένα συστατικό, όπως πρώτος επισήμανε ο φίλος της στήλης Παύλος Περδικάκης).

Πήγαινε στον Arsian και προτού του μιλήσεις κάνε SAVE. Μίλα του για τις αποδείξεις. Θα σε οδηγήσει στο κρησφύγετο των Veiled Alliance. Είναι το πιο SW κτίριο της πόλης. (Πρέπει να είσαι συνεχώς πίσω του. Αν φθάσει στο κτίριο και δεν είσαι κοντά του, δεν θα σου δώσει την πληροφορία που θέλεις. Τότε κάνε Restore και ξαναδοκίμασε μέχρι να πετύχεις.) Μπες στο κτίριο. Αν δεν έχεις σκοτώσει τους σκελετούς κάνε το τώρα. Τα κεφάλια τους τα θέλει ο Notaku που έχει τον κεντρικό πάγκο στη Shadow square (το παζάρι στα αριστερά). Ανοιξε



Πολεμώντας το φοβερό τέρας Tarrasque.



Το φινάλε του RPG.

ADVENTURE
SOS * SOS * SOS



Ελευθερώνοντας τον αλχημιστή Nnamdi.

την πόρτα όπως σου είπε ο Arsian και κάνε LOOK στο άνοιγμα για να μπεις. Κάτω μίλησε στο Matthias, στη Romila και στην Aleka οπωσδήποτε (θα σου πει ένα συνθηματικό για ένα σύνδεσμο στο παζάρι). Μίλησε και στη Healer Silvain. Εδώ θα βρεις δύο tapestry-teleports, των οποίων τα quests δίνουν πολύτιμα experience points. Το ένα με τα crystal shords αφού μιλήσεις στους δύο τύπους μόλις αρχίσει η επίθεση, παίρνε ένα-ένα τα crystal shords και κάνε τα κλικ στον πολυέλαιο (chandellier) πάνω στο τραπέζι. Ετσι νικάς και ξαναφεύγεις. (Από αυτό στο τέλος θα πάρεις και ένα sword shard. Φύλαξέ το). Στο άλλο η λύση είναι: μετακίνησε τον πάγκο με τα scrolls και πάρε το βιβλίο. Πάρε επίσης τα bag of coins, mirror και cloth από τα πόδια του παπαγάλου. Στο άγαλμα του Biblid βάλε το βιβλίο. Στο άγαλμα του Tamind βάλε το cloth (πανί). Στο άγαλμα του Finali βάλε το mirror. Στο άγαλμα του Terris δεν κάνεις τίποτα. Το άγαλμα του Elith πάρε το και βάλε το στο inventory σου. Το άγαλμα του Khildril σπάσε το (κάνε κλικ τον κέρσορα ξίφος ή βέλος).

Στο άγαλμα του Kakduneir βάλε τα bags of coins. Το άγαλμα του Horace πάρε το και βάλε το στη βάση όπου βρισκόταν αυτό του Elith (κάτω δεξιά). Κάνε όλα τα κομμάτια του γυαλιού κλικ στον καθρέφτη. Εχοντας το άγαλμα του Elith στο inventory σου φύγε. Πήγαινε στο παζάρι και μίλα στην Tasaria (to buy a jaguar case). Θα σου πει τι να κάνεις και θα σου δώσει ένα paper. Πήγαινε στο σπίτι του εμπόρου Kovar (ακριβώς στα δεξιά σου, η νότια πόρτα). Στον υπηρέτη δείξε τα papers. Μίλα του για το αφεντικό του. Θα σου πει για ένα βιβλίο. Στη βιβλιοθήκη πάρε το βιβλίο και το medallion. Τώρα πήγαινε στο άγαλμα μπροστά από την πυραμίδα στα NE της πόλης. Κάνε Rest πιο μπροστά και οπωσδήποτε SAVE. Βάλε το medallion στην υποδοχή του αγάλματος. Κάτω κλείνε τις τρύπες-οχετούς με τα πώματα-φελλούς. Σκότωσε τα Great Feyrs και πάρε τα δόντια τους. Μίλα με τον τρελό, αφού πρώτα δεις το άγαλμα. Σου λέει πώς να το περάσεις (κτυπάς το μοχλό-lexer με ένα βέλος). Σκότωσε τους περιφερειακούς φρουρούς ομάδα-ομάδα. Κάνε Rest στη φωλιά. Προτού κάνεις Rest, κάνε κάθε φορά SAVE, γιατί στο σημείο αυτό υπάρχει ένα bug.

Αφού σκοτώσεις τους περιφερειακούς φρουρούς πήγαινε στα αριστερά της πυραμίδας, στο grate (σχάρα) στον τοίχο, άνοιξέ το και μπες μέσα.

Ο άρρωστος θέλει ένα φρούτο (αν το έχεις, να του μιλήσει ο χαρακτήρας που το έχει στο inventory του, όχι όμως σε κανένα σακούλι). Πήγαινε στη βορινή σχάρα. Κάνε SAVE. Ακου λίγο και μπες γρήγορα μέσα προτού φύγουν οι φρουροί. Σκότωσέ τους όλους. Εν ανάγκη ξανακάνε Rest και γύρνα πάλι εδώ. Μπες στο cabinet teleport και στην οροφήκηπο σκότωσε αμέσως την Raenika. Ετσι θα κερδίσεις σίγουρα και εύκολα τη μάχη. Γύρνα στο κτίριο της Veiled Alliance και προτού μπεις, κάνε οπωσδήποτε SAVE. Θα δεχτεί επίθεση. Προσπάθησε να σώσεις πάση θυσία τους Matthias και τη Romila. (Μετά από κάθε μάχη κάνε SAVE. Εν ανάγκη κάνε Restore μέχρι να τους σώσεις.) Μετά τις τρεις πρώτες μάχες, ο Matthias σου λέει για ένα μυστικό δωμάτιο.

Πήγαινε στο πιο NW δωμάτιο και στο βορινό τοίχο κάνε LOOK. Βρίσκεις τη μυστική πόρτα. Ξανά LOOK για να μπεις μέσα. Κάνε οπωσδήποτε SAVE και πήγαινε όλο δεξιά. Νίκα τους εχθρούς, χωρίς να σκοτωθεί ο Matthias. Μετά γύρνα πίσω (φρόντισε να έχεις κάνει από πριν SAVE) και σκότωσε τους τελευταίους εχθρούς, προσέχοντας να μη σκοτωθούν οι Matthias και Romila. Μίλα ξανά στη Silvain και θα σου πει πώς να πάρεις το Cup of Life από τη διπλανή βρύση.

Είναι το πρώτο από τα τέσσερα μαγικά που θα χρειαστείς και διαρκεί για δύο πλήρη healings.



Πολεμώντας τους skeletons warriors στο Temple Cosmos.



Απελευθερώνοντας τους Helmine και Galeb.

Τώρα φύγε, γύρνα στην πόλη και πήγαινε όλο NW, ώστε να βγεις στο δάσος. Εδώ πρώτα απ' όλα τριγύρνα μέχρι να σκοτώσεις όλους τους εχθρούς (δηλητηριώδη φυτά κ.λπ., τα οποία στο χάρτη φαίνονται με κόκκινες βούλες). Στη συνέχεια πήγαινε στην αλυσοδεμένη κοπέλα στο νότιο μέρος της οθόνης, στη Magnolia. (Προηγουμένως, μπορείς να πας στον Caravan Master στην πύλη της πόλης, εκεί όπου πρωτοξεκίνησες και να τον ρωτήσεις για ένα καραβάνι. Βγαίνοντας στην όαση μίλα στην Alhena. Θα σου πει να δεις το Σουλτάνο. Πήγαινε στη σκηνή του και μίλα του. Θα σου πει να μιλήσεις στη γυναίκα του. Μιλώντας σωστά με αυτήν, θα πάρεις πολλά υπερπολύτιμα experience points και θα σου πει να βρεις την κόρη της). Ελευθέρωσέ την κάνοντας pick lock. Μίλα μαζί της. Μπες μέσα στη σπηλιά. Ξύπνα τον Ptar. Τώρα ή αγωνίσου μαζί του στην πέτρα ή σκότωσέ τον. Φύγε και πήγαινε στην όαση-έρημο, αφού πρώτα μιλήσεις στην Caravan Master στην πύλη της πόλης. Πήγαινε στη σκηνή του Σουλτάνου. Θα σε ανταμείψει που έσωσες την κόρη του. Πάρε όσα χρήματα μπορείς. Φύγε και πήγαινε στην μπλε σκηνή. Μίλα στη Magnolia. Δέξου να τη βοηθήσεις με τον Asim Drac. Βγες και πήγαινε νότια στον κατασκηνωτή. Μίλα του και πες του "Die!". Θα φύγει αφήνοντας τη ρόμπα του. Πάρε την και φόρεσέ την. Περίμενε να έρθει ο Asim Drac και να σου δώσει ένα μήνυμα. Πήγαινε πίσω στη Magnolia και μίλα της. Θα σου πει να πας να δεις το σουλτάνο. Πήγαινε στη σκηνή του σουλτάνου. Μίλα του. Θα σε ανταμείψει. Πάρε όλους τους θησαυρούς. Εξω μίλα με την Alhena και κάλεσέ την να συναγωνιστείτε. Πάτε στο καμπανάκι. Κάνε το Use. Σκότωσε τα φίδια. Μόλις έρθει η σειρά της Alhena και της σπάσει το πρώτο της όπλο, κάνε επίθεση στα φίδια. Ετσι τη σώζεις. Τώρα γύρνα στην πόλη και ξανά στο δάσος. Κοντά στη σπηλιά του Ptar, βρίσκεται ένα άλλο άνοιγμα-σπηλιά. Μπες σε αυτό και μίλησε με τη γυναίκα, την Dariya. Θα σου αναθέσει δύο μικρές αποστολές.

Η πρώτη είναι να της πας μία ρίζα και η δεύτερη να της πας κάτι berries. Και τα δύο είναι σε δύο ίδια ανοίγματα-σπηλιές, στο πιο αριστερό μέρος του δάσους. Πάρε τα φρούτα που σου δίνει. Φύγε και πήγαινε στα δεντρόσπιτα.

Πάρε το φλασκί. Μόλις δεχτείς να βοηθήσεις τον Snaggle, σας επιτίθενται φίδια. Σκότωσέ τα όλα. Μίλα με όλους. Το πιο δεξί άνοιξέ το με ένα crowbar (αγοράζεις από το παζάρι ή βρίσκεις σε ένα από τα δεντρόσπιτα). Περπατώντας μέσα σε αυτό, αριστερά και πάνω, θα βρεις ένα κρυμμένο σημείωμα που σου δίνει πληροφορίες. Τώρα φύγε και πήγαινε σε μία τρύπα στο έδαφος στην αριστερή μεριά του δάσους. Κάνε SAVE προτού κατέβεις. Πέφτεις πάνω στα φίδια. Σκότωσέ τα όλα και φύγε βόρεια.

Μόλις διαβάσεις το μήνυμα ότι έρχονται φίδια, γύρνα πίσω και μπες στο "άνοιγμα-εσοχή" λίγο πίσω και αριστερά. Σε προσπερνούν (πολύτιμα experience points). Πήγαινε στη NW γωνία του επιπέδου, όπου βρίσκεται η Pool of Heroes. Πιες για να κάνεις Rest και γέμισε και το φλασκί. Πήγαινε όλο αριστερά και σκότωσε τα δύο φίδια στη NE έξοδο χωρίς όμως ακόμα να βγεις έξω. Πήγαινε όλο νότια, όλο αριστερά και βόρεια. Σκότωσε τους πάντες. (Οι πρώτοι Mindflyers και intellect devourers). Πήγαινε στα άλλα φίδια που έχεις περάσει. Πρέπει να έχεις ένα grappling hook μαζί σου, διαφορετικά μη συνεχίσεις. Με αρχηγό χαρακτήρα Thief σκότωσέ τα. Εντόπισε το pit, κατέβα, πάρε όλα τα αυγά και κάνε δεξί κλικ στο hook στο inventory σου και μετά αριστερό κλικ στην εικόνα-ζωγραφιά που δείχνει. Ανεβαίνεις πάνω. Πήγαινε στον τάφο του El. Κτύπησε το κλαδί του δέντρου με ένα βέλος. Μπες στο άνοιγμα. Η συνέχεια στο επόμενο τεύχος... ■



Προτού μπεις στο tomb της κρύπτης του Lord Warrior.



Ταξιδεύοντας με τη βάρκα στα νησιά της Silt Sea.



Φτιάχνοντάς σου το Leather Armor με AC=+4.

PC GAMES DISK 58

Νούμερο 58. Πάει κι αυτό!...
Ενα τετρασέλιδο δεν ξεκινάει σχεδόν ποτέ με τέτοια λόγια, αλλά, όπως θα διαπιστώσετε γυρίζοντας σελίδα, το "τετρασέλιδο" αυτού του μήνα συρρικνώθηκε μόλις στο μισό του μέγεθος. Ποιος, όμως, δεν θα παραχωρούσε δύο από τις σελίδες του για την υπερπαραγωγή που ακούει στο όνομα Wing Commander III; Εκπληκτικό παιχνίδι, φανταστικά γυρίσματα, απίστευτη τιμή. Χαλάλι του! Αλλωστε, τα παιχνίδια της δισκέτας αυτού του μήνα, εκτός του ότι είναι μόνο δύο, δεν χρήζουν ιδιαίτερης επεξήγησης αφού, όπως οι περισσότεροι θα έχετε διαπιστώσει, αναφέρονται σε action games.
Εκπληξη αυτού του μήνα αποτελεί το πρόγραμμα του αναγνώστη. Μπορεί να υπερβαίνει κατά πολύ το προτεινόμενο μέγεθος, αλλά αξίζει το χώρο που καταλαμβάνει.

Επιμέλεια δισκέτας: *Χάρης Σαράντης - Νίκος Κυριαζάνος*
Κείμενα: *Χάρης Σαράντης*

GAMES

TUBULAR WORLDS:
Πολύ προσεγμένο Shoot' em' Up με δυνατότητα συμμετοχής δύο παικτών ταυτόχρονα.

POOL FOR WINDOWS:
Παίξτε "Αμερικάνικο" μπιλιάρδο σε ένα παράθυρο του υπολογιστή σας!

ΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΤΩΝ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Manager Ποδοσφαίρου:
Επιτέλους, ένας manager με ελληνικές ομάδες και Ελληνες παίκτες.

WINPOOL

Ενα μικρό μπιλιάρδο για Windows αποτελεί το δεύτερο πρόγραμμα της δισκέτας αυτού του μήνα. Συνήθως, τα τέτοιου τύπου μικρά προγράμματα για DOS, τουλάχιστον όσον αφορά στην ταχύτητα, δεν παρουσιάζουν κανένα πρόβλημα. Αντίθετα, στα Windows ο συγκεκριμένος τομέας πάσχει, αν η υπολογιστική ισχύς του μηχανήματος δεν είναι μεγάλη.

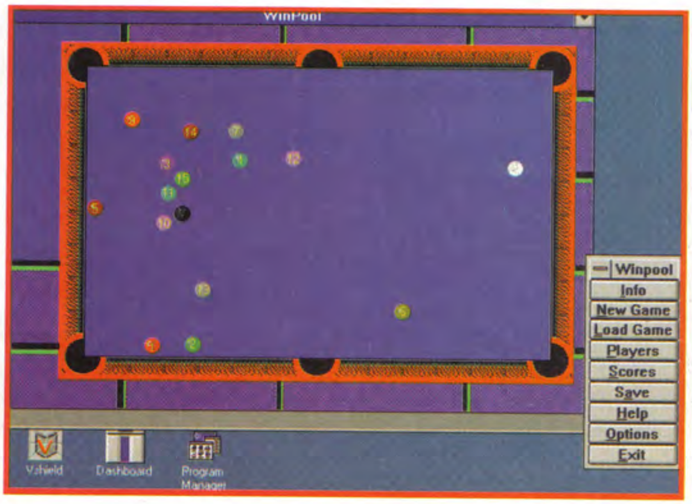
Παράδειγμα το Winpool, ένα εξαιρετικά απλό πρόγραμμα. Οταν το τρέξει κάποιος, βλέπει στην οθόνη του την κάτοψη ενός τραπεζιού αμερικάνικου μπιλιάρδου και τις μπάλες στημένες στο γνωστό, τριγωνικό, σχήμα.

Επίσης, εμφανίζεται και ένα ξεχωριστό παράθυρο στο οποίο υπάρχουν εννέα buttons με ενέργειες που μπορεί να κάνει ο παίκτης (λ.χ. load, save, info).

Ο έλεγχος στο μπιλιάρδο εξαρτάται εξ ολοκλήρου από μία στέκα. Στο Winpool τα πράγματα έχουν ως εξής: Μεταφέρετε το mouse πάνω στην μπάλα, κάνετε αριστερό κλικ και κρατήστε το κουμπί πατημένο.

Με το mouse τοποθετήστε τη γραμμή που εμφανίζεται στη θέση όπου θα βάζατε τη στέκα στο κανονικό μπιλιάρδο - όσο πιο μεγάλη είναι η γραμμή τόσο μεγαλύτερη η δύναμη με την οποία θα χτυπηθεί η μπάλα. Το παιχνίδι παίζεται μόνο με δύο παίκτες.

Προσοχή: Προτιμήστε να εγκαταλείψετε το πρόγραμμα με το δικό του exit, γιατί με το alt+f4 περίεργα πράγματα μπορεί να συμβούν.



Είδος: Pool Simulator
Απαιτήσεις: MS Windows 3.1
Command Line: win winpool

ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ
ΜΑΝΑΤΖΕΡ ΕΛΛΗΝΙΚΟΥ ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΟΥ

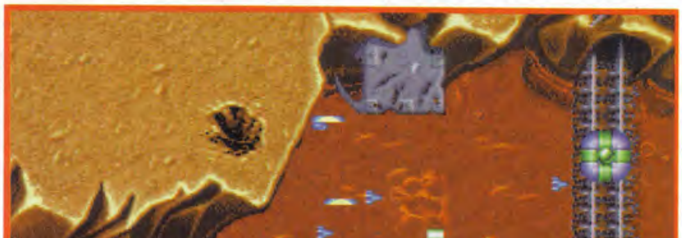
Κατασκευαστής: Παναγιώτης Τριανταφύλλου
Είδος: Μάνατζερ Ποδοσφαίρου
Απαιτήσεις: 330 KB μνήμης
Command Line: mep1

Πόσοι από εσάς έχουν κατά καιρούς ασχοληθεί με football managing παιχνίδια; Και πόσοι από τους τελευταίους μπήκαν στον πειρασμό να περάσουν όλα τα ελληνικά ονόματα παικτών και ομάδων, αντικαθιστώντας τις ήδη υπάρχουσες; Ε, λοιπόν, δεν χρειάζεται πια να χάνετε τον καιρό σας, αφού δουλεύουν οι συν-αναγνώστες σας για εσάς. Συγκεκριμένα, όπως θα διαπιστώσετε τρέχοντας το αρχείο mep1, ο Παναγιώτης Τριανταφύλλου έχει κατασκευάσει έναν πλήρως ελληνικό football manager. Και μάλιστα, έναν αξιόλογο ελληνικό football manager. Το παιχνίδι προσφέρει στο χρήστη του ευρεία γκάμα επιλογών και δυνατοτήτων (όπως δημιουργία γηπέδου, τζόγο/στοιχήματα, αγορά/πώληση παικτών, φόρτωμα/σώσιμο κ.ά.), περισσότερες πληροφορίες για τις οποίες εμφανίζονται στην οθόνη σας, στα ελληνικά φυσικά, αν καλέσετε το αρχείο help.

Το μόνο, ίσως, παράδοξο είναι η επιλογή της ομάδας, η οποία γίνεται από το μενού "Εξοδος". Επίσης, η εμφάνιση τονούμενων κεφαλαίων ελληνικών γραμμάτων θα προβληματίσει όσους από εσάς δεν έχετε κάρτα που να τα περιλαμβάνει.

TUBULAR WORLDS

Ισως ένα από τα καλύτερα shoot'em up της δισκέτας του PCM. Το μόνο του μειονέκτημα είναι ότι σκρολάρει οριζόντια, αλλά, μπροστά στη δυνατότητα συμμετοχής δύο παικτών ταυτόχρονα, το παραβλέπουμε. Πολύ προσεγμένη δουλειά χρειάστηκε από την C.G.D. για να φτάσει στα χέρια σας το πρώτο (shareware) επεισόδιο του παιχνιδιού. Οι φίλοι του είδους μάλλον θα το εκτιμήσουν, αφού δεν υστερεί σε τίποτα, σε σχέση με τα αντίστοιχα εμπορικά πακέτα, θυμίζοντας έντονα coin-op μηχανήματα. Τα μενού και οι λειτουργίες του είναι εξαιρετικά απλές (τα coin-op που λέγαμε...) Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να επιλέξετε το χειριστήριο του κάθε παίκτη, αν θα υπάρχει μουσική και/ή sfx ή όχι, και τον αριθμό των παικτών. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα έχετε την ευκαιρία να μαζέψετε αρκετά bonuses για αναβάθμιση των οπλικών συστημάτων του σκάφους σας (5), για αύξηση της ταχύτητας κ.ά. Ενα στοιχείο του παιχνιδιού που θα παραξενέψει τους βετεράνους του είδους είναι ότι απώλεια ζωής δεν συνοδεύεται από αντίστοιχη όπλων - κατά τα άλλα, το παιχνίδι "το ξέρουν".



Είδος: Shoot'em up
Κατασκευαστής: Creative Games Design
Απαιτήσεις: VGA, ανακλαστικά
Υποστηρίζει: Δύο joysticks, SB
Command Line: tubinst, tubular

Μουσική που δεν πρόκειται να κυκλοφορήσει σε single, αλλά κινείται στο πλαίσιο που χαρακτηρίζουν αυτού του είδους τα παιχνίδια. Τα sprites είναι σχετικά μικρά, αλλά με την πυκνότητα εμφάνισης των εχθρών και των βολών τους, έστω και ένα pixel περισσότερο θα ήταν τραγικό. Ειδικά στο two players' mode - που αποτελεί και ένα από τα μεγαλύτερα ατού του παιχνιδιού.

Σημείωση: Μόλις αποσυμπιέσετε το Tubular Worlds, τρέξτε το tubinst και μετά γράψτε tubular - τα enter εννοούνται (;!) ■

Λοιπόν, φαίνεται πως κάθε μήνα το αναγνωστικό μας κοινό αυξάνει. Και είναι προς μεγάλη μας χαρά τηλεφωνήματα σαν αυτά που έγιναν αιτία του προηγούμενου "διαλόγου", γιατί γίνονται από ανθρώπους που κάνουν αυτό που συχνά αποκαλούμε "πρώτα βήματα". Και είναι πραγματικά τιμή μας να επιλέγετε εσείς, οι νεοεισερχόμενοι στον κόσμο των ψηφίων, εμάς για συνοδοιπόρους στα πρώτα σας βήματα. Αφού έχετε ανοίξει τον υπολογιστή σας, τοποθετήστε τη δισκέτα στο "μικρό" drive.

Γράψτε a: και πατήστε enter. Αν το φωτάκι του drive δεν ανάψει, γράψτε f, πατήστε enter και μετά b: και enter (την επόμενη φορά γράψτε κατευθείαν b:).

Γράψτε pcm και πατήστε enter.

Πατήστε το αστεράκι (shift & 8 ή * από το αριθμητικό πληκτρολόγιο).

Πατήστε c και μετά δύο φορές το enter.

Αρχίζει η διαδικασία αποσυμπίεσης.

Για να τρέξετε κάποιο από τα προγράμματα της δισκέτας, δίνετε c: και enter, cd\pcm58 (το 58 είναι ο αριθμός του τεύχους, στο επόμενο θα δίνετε cd\pcm59) και enter.

Μετά γράψτε dir. Εμφανίζονται οι υποκατάλογοι με τα προγράμματα της δισκέτας. Τώρα γράφετε cd και μετά ένα κενό και κάποιο από τα ονόματα των υποκαταλόγων που βλέπετε. Πατώντας enter "μπαίνετε" σε αυτόν.

Σε αυτό το σημείο θα γράφετε το όνομα του αρχείου που θα βρίσκεται από τώρα και στο εξής στην ταυτότητα των προγραμμάτων (Command Line), θα πατάτε enter και το παιχνίδι θα αρχίζει.

PC GAMES — REVIEW

CycleMania

CPU:	386
RAM:	4MB
ΚΑΡΤΑ:	VGA
ΗΧΟΣ:	AdLib - SoundBlaster
HD:	1.5 MB + CD-ROM
ΠΑΙΚΤΕΣ:	1



Τη χρονιά που μας πέρασε είχαμε την ευκαιρία να δούμε πάρα πολλά simulations τα οποία μάλιστα ήταν και πολύ υψηλού επιπέδου. Ωστόσο, οι περισσότερες εταιρίες αναλώθηκαν στην κατασκευή flight simulations και δεν παρουσίασαν θέματα από το μηχανοκίνητο αθλητισμό, όπως τα αυτοκίνητα και τις μηχανές. Εξαίρεση βέβαια το πολύ καλό Indycar Racing, ενώ σε λίγες μέρες κυκλοφορεί και το νέο πρόγραμμα της εταιρίας Papyrus, το Nascar Racing. Ιδιαίτερα όμως στο θέμα των μηχανών δεν είχαμε κάποια ιδιαίτερα σημαντική κυκλοφορία όχι μόνο τη χρονιά που μας πέρασε αλλά και γενικότερα τα τελευταία χρόνια. Ετσι, το CycleMania από την Accolade, που κυκλοφόρησε πρόσφατα, δεν είχε κάποιον άμεσο ανταγωνιστή να υποσκελίσει, αλλά σίγουρα θα έπρεπε να είχε κάποιο επίπεδο ποιότητας, μια και όλοι θα το σύγκριναν με τα πολύ καλά race simulations. Και πράγματι, το CycleMania τα καταφέρνει πολύ καλά και σε ορισμένα σημεία θα θέσει νέα standards στο χώρο των racing simulations. Η Accolade είναι σίγουρα μια εταιρία με προϊστορία σε αυτόν το χώρο, χωρίς ωστόσο σχεδόν ποτέ να διαθέτει τον top τίτλο της κατηγορίας. Ετσι, το υψηλό επίπεδο της νέας της παραγωγής ήταν σίγουρα έκπληξη. Ξεκινώντας από την αρχή και ενώ είμαστε στο βασικό μενού, βλέπουμε ένα πρώτο δείγμα από την πολύ καλή ποιότητα γραφικών του παιχνιδιού, μια και υπάρχει μια πολύ καλής ανάλυσης φωτογραφία. Οι επιλογές είναι οι κλασικές σε τέτοιου είδους παιχνίδια, όπως Quick Race, One Race, Championship και άλλες. Οι διαδικασίες για την εκκίνηση καθεμιάς από τις επιλογές αυτές είναι ίδιες. Συγκεκριμένα, πρώτα πρέπει να διαλέξουμε τη μηχανή μας. Υπάρχουν τρία διαφορετικά μοντέλα από διάφορες εταιρίες (FZR 1000, GSX 1100 W, CBR 900 RR), το καθένα με τα δικά του ιδιαίτερα χαρακτηριστικά. Στη συνέχεια πρέπει να διαλέξουμε σε ποια από τις πέντε διαδρομές θα τρέξουμε. Σε αυτό το σημείο αρχίζουν και τα πρώτα εντυπωσιακά σημεία του παιχνιδιού, μια και η επιλογή της διαδρομής γίνεται μέσω ενός tele-control με το οποίο επιλέγουμε σε μια τηλεόραση τη διαδρομή που θέλουμε. Για την καθεμιά εμφανίζεται ένα μικρό video, ενώ ψάχνοντας σε άλλα κανάλια θα βρούμε και στιγμιότυπα από ατυχήματα σε γνωστές πίστες του παγκόσμιου πρωταθλήματος μοτοσικλετών. Ωστόσο, αυτά τα video είναι άσχετα με το παιχνίδι, μια και οι πέντε εναλλακτικές διαδρομές στις οποίες τρέχουμε είναι εκτός πίστας. Η τρίτη και επίσης εντυπωσιακή επιλογή μας είναι η Bike Setup, και αυτό γιατί και εδώ υπάρχει το ανάλογο φιλμάκι με το οποίο μπαίνουμε στο κατάστημα των ανταλ-







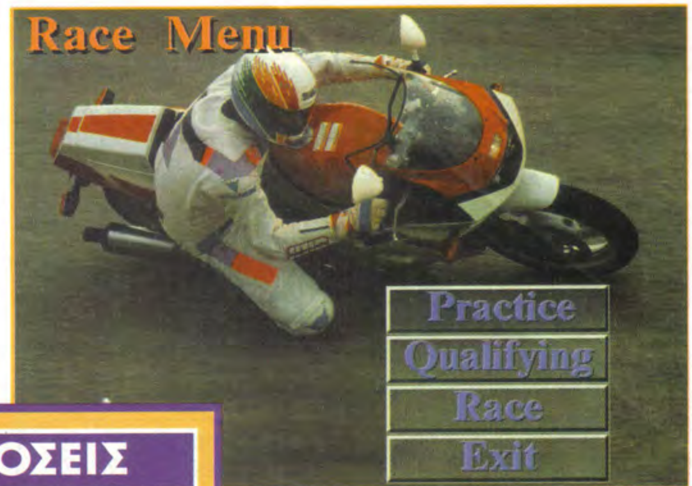
λακτικών. Εδώ μπορούμε να προμηθευτούμε τα καλύτερα μηχανικά εξαρτήματα για τη μηχανή, μέχρι και αλλαγή κινητήρα μπορούμε να κάνουμε. Βέβαια, για όλα αυτά χρειαζόμαστε χρήματα, τα οποία όμως κερδίζουμε μέσω των αγώνων. Αν μάλιστα στο setup της μηχανής έχετε δώσει το όνομά σας, τα στοιχεία διατηρούνται, έτσι ώστε και από ένα One race να μαζεύετε τα χρήματα που έχετε κερδίσει μαζί με τα προηγούμενα, και κάποια στιγμή να έχετε τη δική σας βελτιωμένη μηχανή. Τελευταία επιλογή πριν από την έναρξη μιας κούρσας είναι η Race type. Εδώ ορίζετε πόσους γύρους θα κάνετε (1-30), τη θέση εκκίνησης που θα έχετε (1-6), το επίπεδο δυσκολίας (Friendly, Aggresive) το οποίο μεταφράζεται σε πόση κίνηση από αυτοκίνητα θα έχει ο δρόμος, το επίπεδο των άλλων οδηγών (Amateurs, Quite good, Professionals) και, τέλος, το βαθμό ρεαλιστικότητας στο κοντρόλ της μηχανής μας (I just got here, I'm good, Bring 'em on). Οπως καταλαβαίνετε, αν ορίσουμε όλες αυτές τις παραμέτρους στον ανώτατο βαθμό δυσκολίας, ο αγώνας γίνεται πάρα πολύ δύσκολος.

Αφού περάσαμε απ' όλες τις ανωτέρω αναγκαίες ρυθμίσεις, ξεκινάμε τον αγώνα. Το πρώτο που διαπιστώνουμε στο CycleMania κατά τη διάρκεια του αγώνα είναι ότι διαθέτει τα καλύτερα background γραφικά που έχουμε δει μέχρι σήμερα σε τέτοιου είδους παιχνίδι. Πιο συγκεκριμένα, δεν είναι γραφικά αλλά πραγματικές εικόνες και θα γίνει πιο κατανοητό αν πούμε ότι το CD-ROM διαβάζει συνεχώς κατά τη διάρκεια του αγώνα, ώστε να φορτώνει το background της διαδρομής. Το περιβάλλον στο οποίο διαδραματίζονται οι αγώνες (βουνά δεξιά και αριστερά, στενοί δρόμοι) θυμίζει έντονα τους ελληνικούς δρόμους, άρα συναντάτε τους ίδιους κινδύνους. Αυτό σημαίνει ότι πολλοί "κυριακάτικοι" οδηγοί αυτοκινήτων κινούνται στο δρόμο με απελπιστικά αργές ταχύτητες, ενώ άλλοι με ακριβά και γρήγορα αυτοκίνητα (BMW, Porsche) κινούνται με πολύ μεγάλες ταχύτητες. Ενα σενάριο που ταιριάζει γάντι στα ελληνικά δεδομένα, γι' αυτό και οι περισσότεροι θα εγκλιματιστείτε γρήγορα στο παιχνίδι. Για να ολοκληρωθεί ένας αγώνας ή θα πρέπει να τερματίσετε τους προκαθορισμένους γύρους ή, αν έχετε πολλά ατυχήματα, θα έρθει να σας παραλάβει το νοσοκομειακό. Εκτός από τα πολλά ηχητικά που, όπως καταλαβαίνετε, υπάρχουν σε αφθονία, έχουμε και video clips τα οποία εμφανίζονται ύστερα από κάποιο ατύχημα. Και εδώ, όμως, αυτά δεν ταιριάζουν καθόλου με το περιβάλλον του παιχνιδιού, μια και έχουν κινηματογραφηθεί σε αγώνες που γίνονται σε πίστες, σίγουρα όμως προσθέτουν κάποια "συν" στο παιχνίδι.

Το CycleMania είναι πανεύκολο στο χειρισμό του και τόσο εθιστικό, ώστε ακόμα και πολλοί φανατικοί adventure gamers δοκίμασαν την τύχη τους σε αυτό. Το όλο στήσιμο του παιχνιδιού θυμίζει έντονα Ελλάδα, μια και όλα τα τοπία μοιάζει να έχουν κινηματογραφηθεί εδώ. Αν και το παιχνίδι δεν διαθέτει άμεσο ανταγωνιστή, ωστόσο έχει πάρα πολλά στοιχεία τα οποία θα το θέσουν ως μέτρο σύγκρισης για τα παιχνίδια της κατηγορίας του - και όχι μόνο.

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το Vertigo, Μπόταση 6, τηλ.: 3624536. Αντιπροσωπεύεται από την Plotline, Μπόταση 7, τηλ.: 3636550.

του Αργύρη Γιαγιά



ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Οδηγήστε στο όριο μέσα σε δρόμους όπου κινούμαστε καθημερινά.

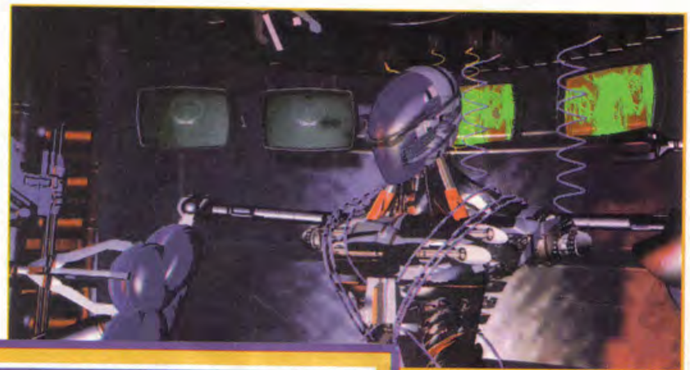
ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΗΧΟΣ	90
GAMEPLAY	86
ΑΝΤΟΧΗ	80

90%





Rise of The Robots



CPU:	**486**
RAM:	**4MB**
ΚΑΡΤΑ:	**SVGA**
ΗΧΟΣ:	**AdLib - SoundBlaster**
HD:	**CD-ROM**
ΠΑΙΚΤΕΣ:	**1 ή 2**

Ενα από τα παιχνίδια για τα οποία ακούγονταν πολύ καλά σχόλια στο εξωτερικό εδώ και ένα χρόνο ήταν και το Rise of the Robots. Μάλιστα όλες οι πληροφορίες έλεγαν ότι θα ήταν ό,τι καλύτερο είχαμε δει μέχρι σήμερα στον τομέα των rendering γραφικών, φτιαγμένα όλα από το γνωστό 3D Studio. Το Rise of the Robots ήρθε λοιπόν, και όλα τα σχόλια που το συνόδευαν ήταν πραγματικότητα. Τα καλύτερα rendering γραφικά που έχουμε δει, τέλεια σχεδίαση των διαφόρων robots, κίνηση που θυμίζει έντονα αυτήν των robots και γενικά άψογο οπτικό σήσιμο. Επίσης, πάρα πολλές ενδιάμεσες σκηνές με εντυπωσιακά φιλμάκια και με μια ακόμα καλύτερη και μεγαλύτερη εισαγωγή. Μέχρι εδώ, όλα πάνε πολύ καλά. Ομως το παιχνίδι ανήκει στην κατηγορία beat'em up, πράγμα που σημαίνει ότι ναι μεν τα γραφικά είναι ένα σημαντικό στοιχείο, αλλά όχι το πρωτεύον. Το πιο σημαντικό είναι το gameplay. Και δυστυχώς τα πράγματα είναι εκ διαμέτρου αντίθετα από τα γραφικά. Καταρχήν, το παιχνίδι είναι πολύ δύσκολο. Ακόμα και οι έμπειροι στα Mortal Kombat, Street Fighter και Body Blows θα έχουν δυσκολίες εδώ, και αυτό για δύο λόγους. Πρώτον, γιατί η δύναμη του κάθε χτυπήματος είναι μεταβαλλόμενη, και είναι αρκετά δύσκολο να μάθουμε ώστε να τη χρησιμοποιούμε σωστά. Δεύτερον, οι αντίπαλοι που χειρίζεται ο computer έχουν υψηλό δείκτη A.I. (τεχνητή νοημοσύνη) με αποτέλεσμα να μαθαίνουν γρήγορα τον τρόπο που παίζετε, έτσι ώστε να μην μπορείτε να κάνετε πάνω από δυο-τρεις φορές το ίδιο χτύπημα. Επίσης, στο one player mode μπορείτε να επιλέξετε μόνο το Cycborg το οποίο έχει πολύ αδύνατη θωράκιση, ενώ όλοι οι αντίπαλοι έχουν πολύ καλύτερη. Συνεχίζοντας με τα αρνητικά σχόλια, στο παιχνίδι υπάρχουν μόνο 6 διαφορετικοί αντίπαλοι, σε αντίθεση με όλους τους ανταγωνιστές του που έχουν συνήθως πάνω από 10. Στο θέμα του ήχου το παιχνίδι κινείται επίσης σε μέτρια επίπεδα, αλλά μια ένδειξη στο κουτί υπόσχεται κάτι περισσότερο. Συγκεκριμένα, αναγράφεται ότι συμμετέχει ο Brian May, ο γνωστός κιθαρίστας των Queen. Ωστόσο, όπως διαπιστώσαμε μέσα στο παιχνίδι, δεν συμπεριλαμβάνεται το τραγούδι που είχε αρχικά συμφωνηθεί, αλλά ένα sample του τραγουδιού Resurrection, το οποίο υπάρχει στο προσωπικό album του Brian May, Back to the light. Το αρχικά συμφωνημένο τραγούδι θα υπάρχει ή στο Rise of the Robots 2 ή στο Super Rise of the Robots turbo edition. Το δεύτερο θα κυκλοφορήσει σε λίγο καιρό και θα είναι βελτίωση του ήδη υπάρχοντος. Με τα τόσα όμως μείον του παιχνιδιού, απορούμε γιατί δεν περίμενε η εταιρία να κυκλοφορήσει το παιχνίδι με τις νέες βελτιώσεις ήδη μέσα.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Δυστυχώς, το τελικό αποτέλεσμα διαψεύδει τις φήμες που προηγήθηκαν. Διασώζεται από το two players' mode.

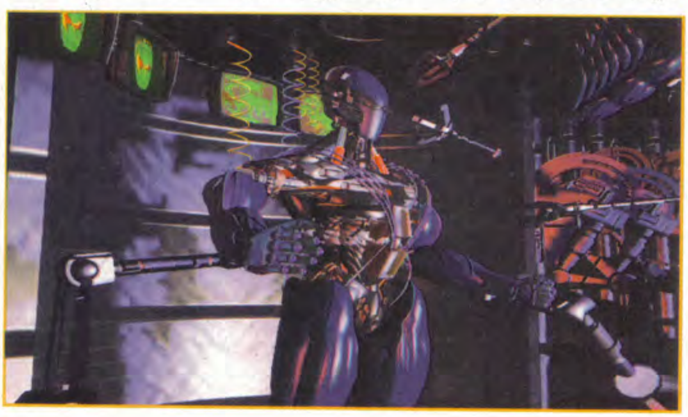
ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΗΧΟΣ	86
GAMEPLAY	73
ΑΝΤΟΧΗ	80

80%

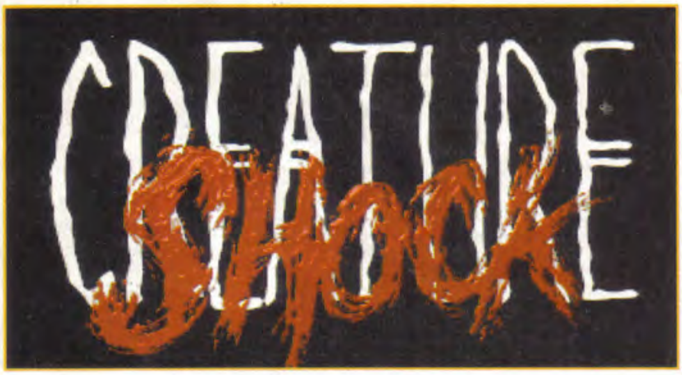
Το Rise of the Robots επιβεβαιώνει το ρητό που λέει πως ό,τι λάμπει δεν είναι χρυσός. Σίγουρα, διαθέτει σχεδόν τέλεια γραφικά, αλλά από εκεί και πέρα τίποτε το αξιοσημείωτο. Ετσι, δεν μπορεί να σταθεί στον ανταγωνισμό και θα περιμένουμε τη νέα version για να δούμε αν θα έχει βελτιωθεί η κατάσταση.

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το Vertigo, Μπόταση 6, τηλ.: 3624536.

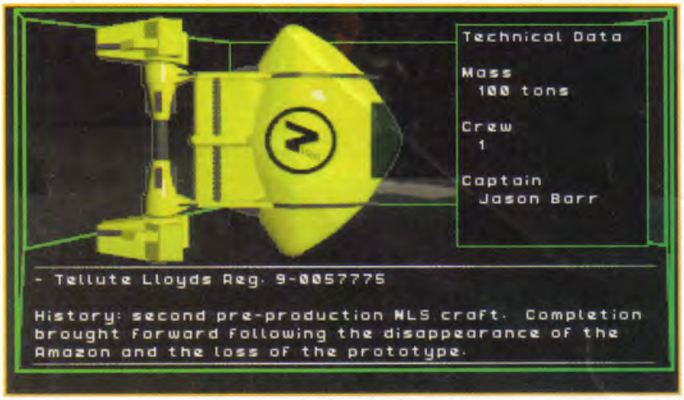
του Αργύρη Γιαγιά







CPU:	**486**
RAM:	**4MB**
ΚΑΡΤΑ:	**VGA**
ΗΧΟΣ:	**AdLib - SoundBlaster**
HD:	**1.7 MB + CD-ROM**
ΠΑΙΚΤΕΣ:	**1**



Βρισκόμαστε στο έτος 2023. Η Γη αντιμετωπίζει μεγάλα προβλήματα. Το μεγαλύτερο είναι ο υπερπληθυσμός ο οποίος σε συνδυασμό με τις μεγάλες αρρώστιες έχει κάνει τη ζωή στον πλανήτη αφόρητη. Οι μεγάλες δυνάμεις είχαν δύο επιλογές: ή να παρακολουθούν απλώς τον Γ' Παγκόσμιο Πόλεμο ή να φροντίσουν ώστε ο άνθρωπος να βρει έναν νέο πλανήτη να κατοικήσει. Ευτυχώς, επιλέγουν το δεύτερο. Το εξερευνητικό σκάφος όμως εξαφανίζεται και μόνο μία γυναίκα καταφέρνει να σωθεί, χωρίς όμως να γνωρίζουμε πού βρίσκεται. Εδώ, λοιπόν, αναλαμβάνουμε εμείς. Καταρχήν, για να ενημερωθούμε πλήρως γύρω από το περιστατικό, παρακολουθούμε το συμβάν της εξαφάνισης του σκάφους, το οποίο αποτελεί και την εισαγωγή του παιχνιδιού. Πρόκειται για μια αρκετά μεγάλη εισαγωγή, ιδιαίτερα εντυπωσιακή, όπως και η πρωταγωνίστριά της. Αφού, λοιπόν, δεν ξέρουμε πού βρίσκεται η γυναίκα που ψάχνουμε, θα ακολουθήσουμε την πορεία της βήμα προς βήμα.

Ξεκινώντας, λοιπόν, το παιχνίδι αναλαμβάνουμε τη διακυβέρνηση του σκάφους μας και πρέπει να το οδηγήσουμε μέχρι το σημείο εξαφάνισης. Είναι η πρώτη από τις τέσσερις φάσεις του παιχνιδιού, αλλά και η μικρότερη. Το περιβάλλον είναι ενός τρισδιάστατου Space Invaders και συνολικά δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολο να ολοκληρώσουμε την εναρκτήρια φάση. Από τη δεύτερη φάση και μετά, αρχίζει πιο ουσιαστικά το παιχνίδι, μιας και το περιβάλλον γίνεται τρισδιάστατο πρώτου προσώπου και περιφερόμαστε μέσα στον πλανήτη-τέρας αντιμετωπίζοντας συνεχώς κινδύνους. Αυτοί μεταφράζονται σε πολλά και επικίνδυνα τέρατα τα οποία για να τα εξοντώσουμε πρέπει να τα χτυπάμε σε κάποιο ιδιαίτερα αδύνατο σημείο τους. Οπως, λοιπόν, καταλαβαίνετε, από εδώ και πέρα το παιχνίδι γίνεται ένα doom-clone με σημαντικές όμως διαφορές. Αυτές, πρώτα απ' όλα, είναι τα άψογα γραφικά του παιχνιδιού. Ολα τα τέρατα είναι τεράστια, σχεδιασμένα με rendering γραφικά, ενώ οι κινήσεις τους είναι πολύ ομαλές. Επίσης, έχουν επιλεχθεί τα σωστά χρώματα, όλα σε σκουρόχρωμες αποχρώσεις, ώστε να δένουν με το όλο περιβάλλον. Για να είναι μάλιστα ακόμα πιο ατμοσφαιρικό το παιχνίδι, υπάρχει συνεχώς μουσική υπόκρουση η οποία σας μεταδίδει την αίσθηση του κινδύνου. Γενικά, το παιχνίδι είναι πολύ εθιστικό αλλά και πολύ δύσκολο από τη δεύτερη φάση και μετά, και εξαιτίας του ότι έχετε μόνο μία ζωή. Αν νομίζετε ότι τα πολλά και καλά γραφικά, καθώς και ο άφθονος ήχος έχουν επιπτώσεις στο gameplay ή στη διάρκεια του παιχνιδιού, κάνετε λάθος. Το παιχνίδι αυτό είναι από τα καλύτερα του είδους του, ενώ, επίσης, είναι και πολύ μεγάλο. Αυτό άλλωστε φαίνεται και από τα δύο CDs στα οποία περιέχεται, κάτι πρωτόγνωρο για τέτοιο παιχνίδι. Αν είστε φίλος των Doom-style παιχνιδιών ή σας αρέσουν οι διαστημικές περιπέτειες, το Creature Shock είναι ένα από τα παιχνίδια που πρέπει να αποκτήσετε.

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το Vertigo, Μπόταση 6, τηλ.: 3624536. Αντιπροσωπεύεται από την Plotline, Μπόταση 7, τηλ.: 3636550.

του Αργύρη Γιαγιά

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Shoot'em up σε δύο CDs. Υπόσχεται πολλά και τα πραγματοποιεί.

ΓΡΑΦΙΚΑ	93
ΗΧΟΣ	90
GAMEPLAY	85
ΑΝΤΟΧΗ	82

89%





CPU:	**486**
RAM:	**4MB**
ΚΑΡΤΑ:	**SVGA**
ΗΧΟΣ:	**PC Speaker - AdLib - SoundBlaster**
HD:	**10.5 MB**
ΠΑΙΚΤΕΣ:	**1-2**

Βαρεθήκατε τα Lemmings ή δεν μπορείτε να περιμένετε μέχρι να κυκλοφορήσει το νούμερο 3; Τα The Incredible Machine 1 και 2 ή το Sid and Al Incredible Toons ήταν πολύ εύκολα για εσάς; Καιρός να δοκιμάσετε κάτι διαφορετικό. Αυτό σκέφτηκαν και οι υπεύθυνοι της Sierra και αποφάσισαν να κυκλοφορήσουν ένα νέο puzzle game. Επειδή όμως το τελευταίο διάστημα κυκλοφόρησαν ή θα κυκλοφορήσουν πάνω από 10 νέους τίτλους, δεν είχαν φαίνεται τον καιρό να σχεδιάσουν έναν νέο. Γι' αυτό αποφάσισαν να ακολουθήσουν το σίγουρο δρόμο που διανοίγει η επανακυκλοφορία ενός ήδη επιτυχημένου τίτλου του είδους. Αυτή τη φορά πήγαν πολύ πίσω στο παρελθόν και βρήκαν το Lode Runner, ένα παιχνίδι που κυκλοφορούσε για τους τότε Commodore 64, όταν μάλλον οι περισσότεροι από εσάς δεν είχατε ακόμα σχέση με τους υπολογιστές. Η υπόθεση είναι ίδια με αυτήν του αρχικού παιχνιδιού. Είστε ο καλύτερος κλέφτης και κινείστε στις υπόγειες διαδρομές του κακού Bungeling με σκοπό να αρπάξετε τους θησαυρούς του λαού σας. Φυσικά, αυτό δεν θα είναι εύκολο, μια και πρέπει να αντιμετωπίσετε και τους μοναχούς του Bungeling, οι οποίοι κάνουν ό,τι μπορούν για να σας σταματήσουν. Οπως καταλαβαίνετε, πρόκειται για ένα platform-puzzle game στο οποίο πρέπει να μαζέψετε ορισμένα χρυσά αντικείμενα πριν εμφανιστεί η έξοδος και τελειώσετε το level.

Στο σύνολό του το παιχνίδι διαθέτει 150 levels τα οποία είναι χωρισμένα σε 10 διαφορετικούς κόσμους. Εκτός από τις κινήσεις και τα όπλα του αρχικού παιχνιδιού, στην έκδοση για PC έχουν προστεθεί και μερικά νέα, ενώ υπάρχουν και πρόσθετες δυσκολίες (πολλές έξοδοι είναι κλειδωμένες και χρειάζονται ειδικό κλειδί για να ανοίξουν).

Μία επίσης από τις ιδιαιτερότητες της έκδοσης για PC είναι ότι το παιχνίδι τρέχει κάτω από Windows με 256 χρώματα, άρα χρειάζεστε VGA με ανάλογα χρώματα. Το Lode Runner είναι ασφαλώς ένα παιχνίδι που θα σας απασχολήσει πολύ καιρό, μια και έχει πολύ καλό gameplay, σωστή κλιμάκωση της αύξησης δυσκολίας, ζωντανά χρώματα και πολλές βελτιώσεις σε σχέση με την παλαιά έκδοση. Σίγουρα, όμως, σε ορισμένους θα θυμίσει και τις αρχές της δεκαετίας του '80, όταν τα 64 K-bytes μνήμης ήταν υπεραρκετά, τα 16 χρώματα πολυτέλεια και τα disk drives δεν είχαν ανακαλυφθεί για home υπολογιστές. Και για τους δύο, λοιπόν, αυτούς λόγους, το Lode Runner είναι άξιο προσοχής.

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε η Plotline, από την οποία και αντιπροσωπεύεται (Μπόταση 7, τηλ.: 3636550).

του Αργύρη Γιαγιά

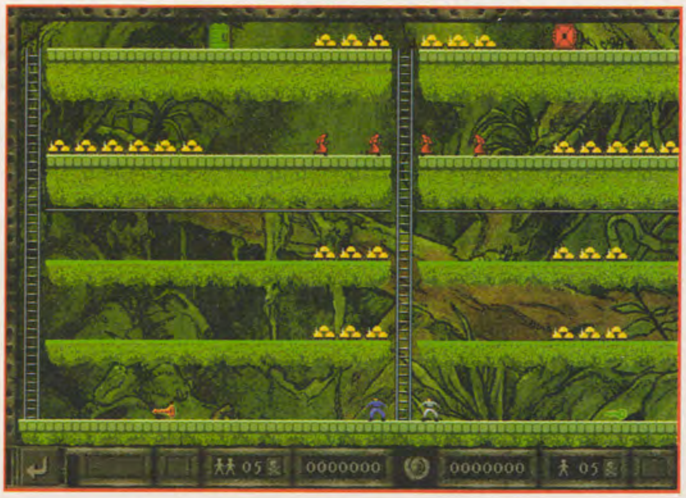
ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα πολύ καλό platform-puzzle game που θυμίζει τα πρώτα στάδια των computer games.

ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΗΧΟΣ	76
GAMEPLAY	88
ΑΝΤΟΧΗ	86

83%

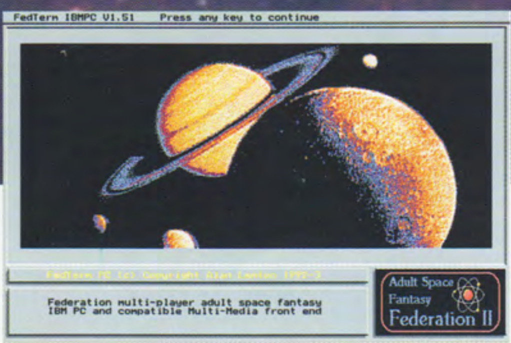


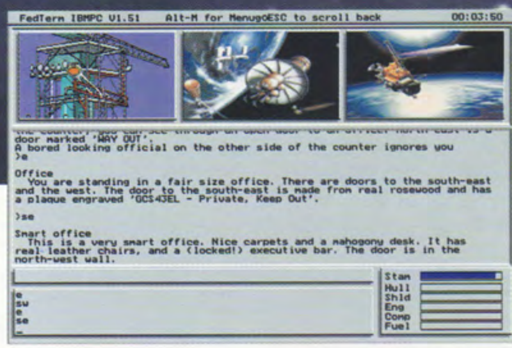


FEDERATION II

ΚΑΙ ΤΩΡΑ... Η ΦΑΝΤΑΣΙΑ ΣΑΣ ΓΙΝΕΤΑΙ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ!

Το εκπληκτικό multi-user space fantasy game είναι κοντά σας, on-line, μέσω της CompuLink





CompuLink *Games Pack*

...Κάπου έξω από αυτόν τον κόσμο, στο μακρινό διάστημα, μερικοί άνθρωποι αναζητούν τρόπους για να κατακτήσουν τους γαλαξίες.

Κάθε βράδυ στην **CompuLink** το ψυχρό σκοτεινό και μυστηριώδες διάστημα σάς αποκαλύπτει την άλλη του πλευρά.

Πραγματικοί άνθρωποι, on-line, συνεργάζονται με άλλους ανθρώπους, real-time, με έναν κοινό στόχο: Να "χτίσουν" την τύχη τους... Δημιουργούν τεράστιες περιουσίες, κυνηγούν επικηρυγμένους θέτοντας σε κίνδυνο τη ζωή τους, γίνονται έμποροι, κατακτούν νέους πλανήτες και χτίζουν αυτοκρατορίες. Η αναζήτηση στο παγωμένο διάστημα δεν σταματά ούτε μία στιγμή!

FEDERATION II, το νέο συναρπαστικό multi-user game της CompuLink. Ένα παιχνίδι στρατηγικής, πραγματικής δράσης και ατέλειωτης αναζήτησης.

Το **FEDERATION II** δημιουργήθηκε μόνο για σας τους φιλόδοξους, ριψοκίνδυνους κυρίαρχους του γαλαξία, που έχετε βαρεθεί να κυνηγάτε εξωγήινους και... απροστάτευτα τερατάκια.

☛ ΖΗΤΗΣΤΕ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΓΙΑ ΤΗ ΣΥΝΔΕΣΗ ΣΑΣ ΜΕ ΤΟ INTERNET & ΤΟΝ ΚΟΜΒΟ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑ (ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ)

☛ COMPULINK HOTLINE Τηλ.: 9225520

INTERNET INTERNATIONAL NETWORK

COMPULINK NETWORK

ΚΟΜΒΟΣ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑ

ΑΘΗΝΑ: Λ. Συγγρού 44, 117 42, Τηλ.: 9238672-5, Fax: 9242219 , ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ: Αριστοτέλους 7, 546 24, Τηλ.: 284864, 287610, Fax: 282663

ΚΡΑΤΗΣΤΕ ΨΗΛΑ ΤΗΝ ΑΔΡΕΝΑΛΙΝΗ ΣΑΣ!

... ΜΕ ΤΗΝ ΑΤΕΛΕΙΩΤΗ ΨΥΧΑΓΩΓΙΑ ΠΟΥ ΣΑΣ ΠΡΟΣΦΕΡΕΙ ΤΟ GAMES PACK

ΤΩΡΑ ΚΑΙ ΤΟΠΙΚΟΣ ΚΟΜΒΟΣ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ!

CompuLink *Games Pack*

ΚΑΙ ΤΩΡΑ ΣΥΝΔΕΣΗ ΜΕ ΤΟ INTERNET
Ζητήστε περισσότερες πληροφορίες



AIR WARRIOR



FEDERATION II

... Το πακέτο συνδρομής που σας επιτρέπει την άμεση πρόσβαση σε όλα τα single και multi-user games της CompuLink και σας υπόσχεται μερόνυχτα δράσης και μυστηρίου.
Ζήστε σήμερα τις συγκλονιστικές αερομαχίες του εκπληκτικού AIR WARRIOR!
Απογειώστε τη φαντασία σας με το νέο multi-user space fantasy game FEDERATION II, που βρίσκεται κοντά σας on-line.
Αν η αίσθηση του κινδύνου σας μαγνητίζει, αποκτήστε σήμερα το GAMES PACK, το συμπληρωματικό πακέτο συνδρομής της CompuLink με μηνιαίο κόστος 3.000 δρχ.
Για περισσότερες πληροφορίες ή για την αποστολή αίτησης εγγραφής συνδρομητή ταχυδρομήστε το κουπόνι ή τηλεφωνήστε μας.

COMPULINK HOTLINE
Τηλ.: 9225520, κ. Ράπτη

ΚΟΥΠΟΝΙ ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ & ΑΙΤΗΣΗΣ ΕΓΓΡΑΦΗΣ

Προς **COMPULINK** ON-LINE INFORMATION SERVICES Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

ΕΠΩΝΥΜΟ.. ΟΝΟΜΑ ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ.. ΤΥΠΟΣ Η/Υ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.. Τ.Κ. .... ΤΗΛ.: .... ΗΛΙΚΙΑ: ....

PXL